NAGRADNE IGRE! Priborite si tiskalnik in grafično kartico v vrednosti več kot **100.000 SIT!**

SEPTEMBER 2004 31 1450 SIT

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PC Format

DVD IZDAJA

DOOM 3

OPIS NA 4 STRANEH!
Dočakali smo kralja! Pokukajte v pekel na strani 54

NE ZAMUDITE!

VELIKI TEST 3D KARTIC

Testi...

5 notranjih zvočnih kartic
4 pomnilniški moduli
4 programi DTP

Ali opazite razliko?

nVidia proti ATI-ju,
AMD proti Intelu,
WMW proti DivX-u...

7 korakov do predvajanja

glasbe preko omrežja

TISKAJTE LEPŠE FOTOGRAFIJE
stran 76

NAJBOLJŠI ZA IGRE

- 19 strani napovedi in opisov
- Izdelajte stopnjo za CoD
- 20 nasvetov za hitrejše igre
- D-Day, Everquest 2, Kreed...

NA VAŠEM DVD-JU

NAJBOLJŠE DEMO IGRE, PROGRAMI IN DODATKI

CELOTNI RED EYE PILOT » ABILITY OFFICE 4.0 » CELOTNI COMMAND CUBES » THIEF: DEADLY SHADOWS » ORODJA ZA POMOČ PRI TISKANJU » QUAKE I, II IN III » ACTIVITY MONITOR 2.6

ISSN 1580-8203
SEPTEMBER 2004 / 31 / 1450 SIT
9 771580 819009

Sony LCD S73H

17"

109.990 SIT

Sony DS100 MULTIPROJEKTOR

244.990 SIT

Sony LCD S93H

19"

149.990 SIT

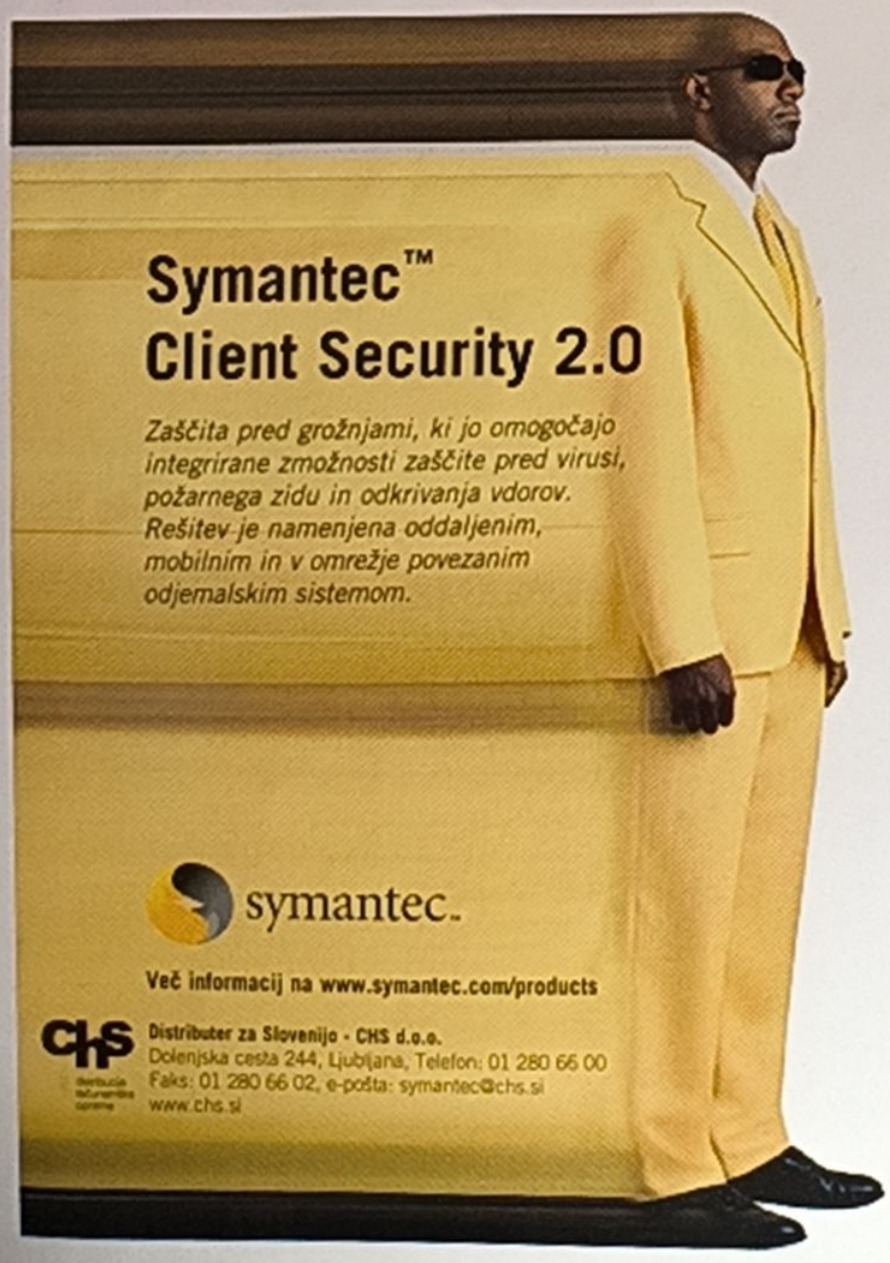
Sony LCD HX73S

17"

129.990 SIT

Za več informacij o produktih pokličite pooblaščene prodajalce:
Actual IT d.o.o., Koper, tel.: 05 662 27 00; **ADD d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 479 00 11; **Anni d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 583 99 99; **Autronic, d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 230 29 90; **Domino Sistemi d.o.o.**, Nova Gorica, tel.: 05 333 36 70; **org. TeND d.o.o.**, Maribor, tel.: 02 250 57 50; **Ec d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 434 15 46; **Kotar d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 283 94 44; **Marand Maribor d.o.o.**, tel.: 02 229 72 22; **Mikro d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 561 31 90; **Računalniki Bocom d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 423 48 22; **Rolan d.o.o.**, Maribor, tel.: 02 300 13 00.
Vse cene že vključujejo DDV.

displays *by* sony



Nove knjige pri založbi Pasadena!

20% popust v prednaročilu v spletni strani www.pasadena.si in na telefonski številki (01) 280 53 50

ZALOŽBA Pasadena

Založba Pasadena d.o.o.
1000 Ljubljana, Slovenija
telefon: 01 280 53 50
www.pasadena.si

1001 RAZLOG, DA IMATE SLIKOVNI MOBILNIK NOKIA VEDNO PRI SEBI.

NOKIA 7610

Vedno se dogaja kaj zanimivega. In največkrat ste brez fotoaparata. Če pa imate slikovni mobilnik Nokia z ločljivostjo en milijon pik, sta fotografiranje in izdelava slik otročje lahka. Stavimo, da je v vašem življenju vsaj 1001 trenutek, ki ga je vredno ujeti in pokazati?

www.nokia.com/imaging

NOKIA

CONNECTING PEOPLE

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Boštjan Krajnc
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Miraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Peter Grebenar, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel.: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Suzana Gruber
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zaradi jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

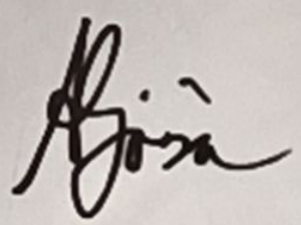
Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Tretja poguba

Nek prijatelj, ki je malo manj profesionalen pesnik, kot bi želel biti, je nekoč dejal, da je vse svoje najlepše pesnitve spisal v zelo poznih nočnih urah. "Ko se demoni prikobacajo iz senc," je rekel. In sem poskusil še sam. Na mizo poleg računala sem počil poln lonec kave in čakal na tisto zelo pozno nočno uro. Da brezdelje ne bi pripeljalo do preglobokega opazovanja notranjih strani lastnih vek, sem odganjal potrebo po smrčanju z igranjem določene igre. Zelo pozna nočna ura je prišla, zelo pozna nočna ura je odšla, kava se je shladila, edine tipke, ki so se jih moji prsti dotikali, so bile W, A, S in D in vsi demoni, ki so se tiste noči drznili prikobacali iz senc, so končali svojo življenjsko pot za nekaj svinčenih krogel težji. Tista "določena" igra je bila *Doom 3* in to ni bila edina noč, s katere urnika mi je izbrisala točko "spanje".

Za vse, ki dotičnega naslova še niste dobili v svoje krempeljce, smo pripravili gromozanski opis na strani 54, iz revije pa vam je tako ali tako že padlo darilce tega meseca –poster *Doom 3*. Če vam ni, potem imate vso pravico jutri na tatinskega poštarja naščuvati psa ali kanarčka ali karkoli vam že čuva hišo. Preden nas razglasite za dokaj darežljive, naj si vas drznemo popraviti – smo izjemno darežljivi. Ta mesec bo eden izmed novih naročnikov postal bogatejši za tiskalnik. V naši novi nagradni igri pa vam lahko pade v naročje prava pravcata grafična kartica (obrnite na stran 46). In ko smo pri grafičnih karticah, kaj pravite na devetstranski test vsega, kar je sposobno pljuniti barvno točko na vaš zaslon (in pri tem ta točka ni plod kihanja)? Če vam bo kdo rekel, da je zdaj čas kislih kumaric, ga naglo popravite: zdaj je čas *PCFormatovih* daril.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA
Nevarno resno je vzela simulator življenja, *Real Lives*. Komaj smo jo prepričali, da ni 65 let stara Yuki iz Kitajske.

MIŠO
Konec meseca je preždel ob iskanju črke ů v programu *InDesign*. Če jo lahko vidite v prejšnjem stavku, jo je našel.

IVO
A je sploh treba napisati, da je ves mesec iskal idealne nastavive za večigralstvo v *Doom 3*? Oh, pišuka, smo že.

SUZANA
Ker smo prejšnjič na tej strani prvič objavili njeno sliko, je spekla kremne rezine. Ta mesec upamo na jabolčni zavitek.

PETER
Spet gre na morje!? Ostali člani uredništva se upravičeno sprašujemo, kdaj bo naša koza ustrgnila menjati barvo.

Svobodna izbira. Računalnik ni najpomembnejši. Periferne enote so tiste, ki naredijo razliko. Philipsove vrhunske periferne enote vam nudijo najboljše razmerje med kakovostjo in ceno. Z njimi bo vaše delo enostavnejše in zabavnejše, vaša pisarna pa bo navdušena nad novo stilsko podobo.

CRT monitorji

LCD monitorji

LCD monitor in televizor (16:9)

Plazma monitorji

Multimedijski projektorji

Internet kamere

CDRW/DVD combo enote

CD-RW zapisovalniki

DVD+RW zapisovalniki

JackRabbit 4 prenosni DVD-RW/+R

Zvočne kartice

Multimedijski zvočniki

Pooblaščeni prodajalci:

Gambit Trade (01/ 437 63 33), **HC Center** (01/ 586 66 60), **BOF** (01/ 548 44 60), **Harvey Norman** (01/ 585 50 00), **Maltim** (01/ 830 33 60), **Unistar LC** (01/ 475 55 02), **Minicom** (02/ 535 10 10), **MR2** (04/ 530 40 00), **MA-KO** (05/ 368 11 10), **Computronic** (07/ 337 67 10).

Pooblaščeni uvoznik, distributer in serviser:
PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10
tel:01/5300 800 - info@pchand.si - www.pchand.si

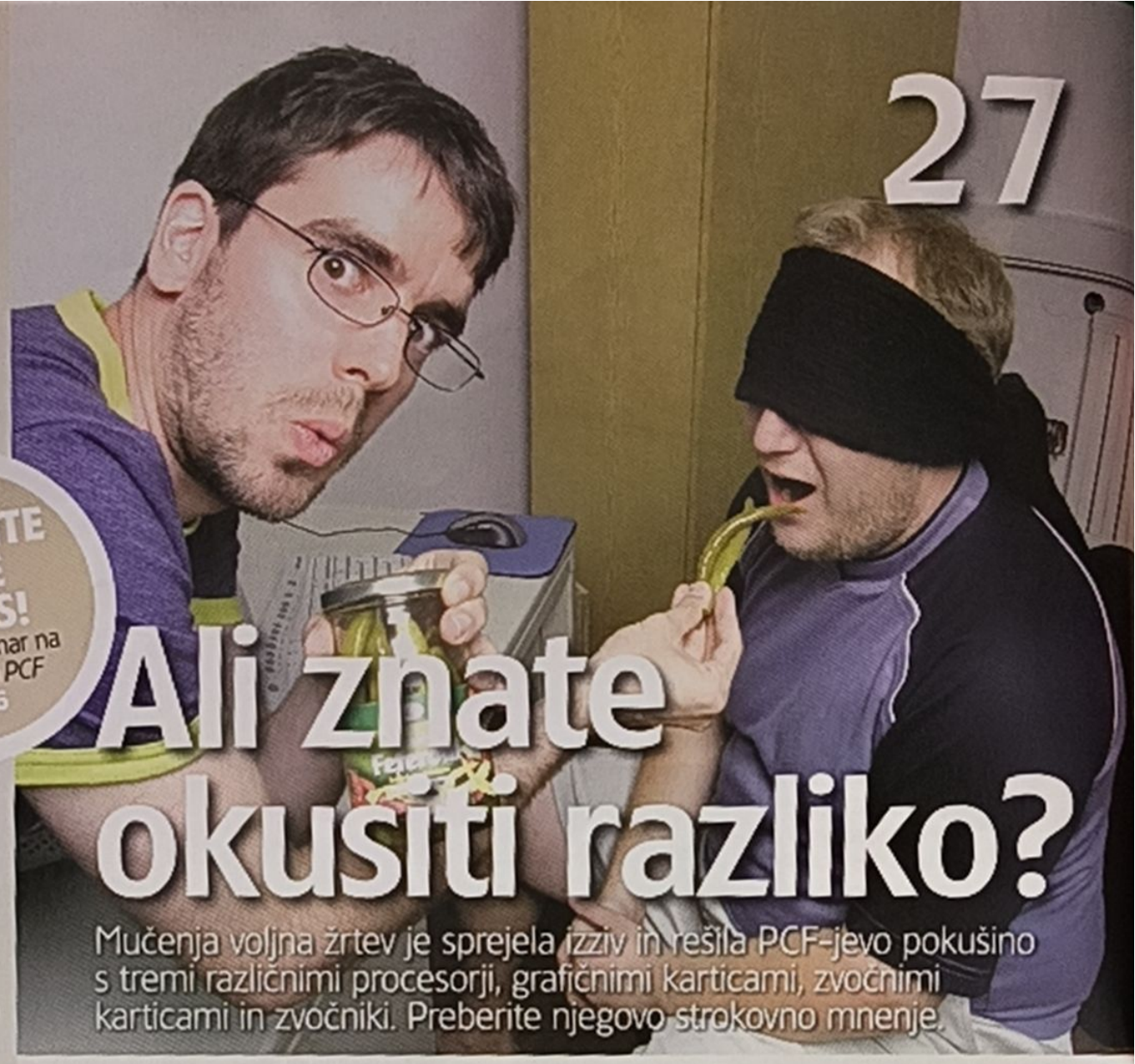
PC H.AND COMPUTERS

PHILIPS

OBRNITE NA...

novice
napovedi
opisi
vodiči

NAROČITE SE ŠE DANES!
Prihranite denar na letni zalogi PCF
str. 96



27

Ali znate okusiti razliko?

Mučenja voljna žrtev je sprejela izziv in rešila PCF-jevo pokušino s tremi različnimi procesorji, grafičnimi karticami, zvočnimi karticami in zvočniki. Preberite njegovo strokovno mnenje.

v tej številki

Teme

poster **Družinsko drevo iger**
Kdo je delal s kom, kateri se je pridružil kornu drugemu in kaj se je zgodilo z vsemi ostalimi, o katerih že dolgo nismo slišali ničesar.

27 **Okusite razliko**
Našemu dežurnemu morskemu prašičku smo zaukazali, naj na slepo loči različne računalniške komponente, od procesorjev do zvočnikov.

80 **20 stvari, ki jih lahko preizkusite, če igre ne delujejo**
Preden začnete prositi za kredit za nov igralni stroj, preberite, kaj lahko sami storite, da bodo igre bolje delovale na vašem računalniku.

Od blizu

10 **Opremljeni**
Prvi pogled na novo strojno opremo.

14 **Novice**
Kaj se dogaja tukaj, tam in še kje drugje.

18 **Tomaževe sladke igre**
Velike skrivnosti še večjih razvijalcev iger.

20 **Intervju**
Spoznajte Jamesa Schmalza, stvarnika igre *Unreal Tournament*.

Obširni testi

22 **Zvočne kartice**
Pet primerkov masažnih aparatov za vaša ušesa.

34 **Pomnilnik**
Vrhunski pomnilniški moduli za zanesenjake.

97 **Grafične kartice**
Supertest, na katerega ste čakali – deset kartic stare in nove generacije.

V tej prepolni številki...

Nagradna igra
Potegujte se za grafično kartico in laserski tiskalnik! str.46

Doom 3
Končno je tukaj! Preberite obsežen opis na str.54

Supertest grafičnih kartic
Čipi nove in stare generacije na preizkušnji. str.97

Do roba polni diski
Celotni in preizkusni programi ter igre. CD/DVD

Domače omrežje
Poslušajte glasbo kjerkoli. str.71

Spoznajte razliko
Računalniške komponente na pokušini. str.27

Nasveti za tiskanje
Natisnite popolne fotografije. str.76

Vse polno iger
Da boste vedeli, kaj je dobro in kaj ni. str.49

54

Doom 3

Čakanja na eno najbolj vneto pričakovanih iger desetletja je konec. Izdali vam bomo, kakšna je igra in kakšne barve je kri – predvsem naša.

KAKŠNA JE VSEBINA DISKA?
Obrnite na stran 12 in preberite!

Preizkušeno

34 **Pomnilnik**
Moduli za prave navdušence.

36 **DVD-TV-konzola**
Spanile so se tri uporabne naprave.

38 **Plextor PX-712SA**
Zapisovalnik DVD na vodilu S-ATA.

43 **Programska oprema**
Programi za namizno založništvo.

Manjši testi strani 38–41
Skener HP Scanjet 3770, tiskalnik Lexmark E232, osnovna plošča Abit AA8 DuraMAX, tiskalnik Samsung ML2251N, predvajalnik MP3 WMA Digital Audio Player, zapisovalnik DVD NEC 3500A, fotoaparat Nikon Coolpix 5200, notesnik Gericom Cinema XXL, osnovna plošča Asus P5GD-C Deluxe, Norman Virus Control, Symantec Client Security.

Igre

50 Alexander
51 Full Spectrum Warrior
52 Kohan II
52 Call of Duty United Offensive
53 Scrapland
54 Doom 3
58 Warlords: Battlecry 3
60 Lords of the Realm III
61 Kreed
62 Two Thrones
62 Battle for Troy
63 Codename: Panzers
64 D-Day
65 Kratki opisi
66 Urejevalnik za Call of Duty

Odklop

106 **Spletno igranje**
Kaj se dogaja na sceni spletnega igranja.

109 **DVD kotiček**
Filmi na tisoč in en način – tudi z omako.

110 **Spletna stran**
Za kaj se sploh splača klikati.

113 **Kisli možgani**
Mentalni izpadi uredništva PCF.

114 **Dezinformator**
Pri čem pomaga računalnik.

Stalne rubrike

8 Pisma bralcev
12 Vsebina diska
96 Naročite se / naslednji mesec

36

DVD-TV-Gamer

63

Codename: Panzers

97

Supertest

Kazalo oglasov

Acer 79
Acord-92 39, 78, 94, 116
Anni 37
Bofex 115
CHS 2
Computer Line 106
CoolPC 91
Digital Data 21, 76, 86, 90, 94
Foto Aron 74
Foto Beseničar 108
Foto Grad 93
Gigabyte 13
JAE 48
Leadtek 26
Mikroing Trade 17
Miška d.o.o. 75
Mlacom 92
Nokia 3
Pasadena 14, 22, 34
PC H.AND 5
Radio Krško 76
Radio Viva 111
Ribera 95
Rodocomp 11, 111
Sunrise 87
Tech Trade 89
Telemach 48
Tilia 92
TrendNet 32
Trion 70
VideoToP 59

POSEBNO DARILO!

POSTER

PCFormat • pisma

pišite na: pisma@pcformatslo.net

PISMO MESECA

Hočem grafiko!

Prejšnji mesec je nek kreten jamral, da se čisto preveč piše o grafičnih karticah in jokal, kako včasih igre niso potrebovale lepega izgleda, da so bile igralne in da bi spet moralo biti tako kot nekoč. Kaj je ta človek sploh normalen? Škoda, da niste objavili njegovega naslova, da bi mu lahko vse to v obraz povedal in mu vtaknil nekam njegovega GeForca 1. Največji absurd pa se mi zdi, da je za te svoje bedarije dobil celo nagrado. Očitno je, da je človek dinozaver, ki pred spanjem odigra eno partijo *Tetrisa* na svoji 486-ici. Dragec, časi so se spremenili, danes brez lepega izgleda ne prideš nikamor! Če bi Carmack razmišljal tako kot ti, naj se nas bog usmili. Igre morajo stremeti k fotorealizmu, če želimo napredek. Saj ne pravim, da morajo zdaj razvijalci dati vse ostalo na stranski tir, ampak ravno zunanja podoba igre je tisti magnet, ki vleče poglede. Če bom na zaslonu moral gledati neke izbruhanine, ki skačejo gor in dol, me sploh ne bo zanimalo, kaj predstavljajo in kako globoka je igra, v kateri nastopajo. Zakaj bi me? Jaz hočem, da me igra razvaja na vse mogoče načine, zato sem tudi plačal deset jurjev zanjo. Ko bom čez kakšnih dvajset let zjutraj vstal in ne bom mogel ugotoviti, ali sem šel zvečer spat v navidezni svet ali tisti pravi, se ti bom smejal, ker bom vedel, da sem imel jaz prav in ti narobe. Budalo nazadnjaško.

Simon, Ljubljana

PCF Simon, s teboj se pa ne bi upali ne strinjati (še posebej po tem, ko smo najprej prebrali "necenzurirano" različico pisma). Ne upamo si nakopati tvojega srda. Da ne boš tudi nas označil za dinozavre, ki podpirajo vrnitev k naravi in nas zvečer pričakal pred vhodnimi vrati z grafično kartico v eni roki in gumijasto rokavico ter vazelinom v drugi, se ti bomo skušali prikupiti z nagrado. Popolnoma enaka bo kot nagrada za tvojega nasprotnika.

Podjetje VideoToP d.o.o. (www.videotop.si) ti torej podarja vrhunski igralni plošček Trustmaster Modena 360 Upad in igro *Pro Evolution Soccer 3*. Uživaj.

Razvoj

Ura je 11 zvečer, jaz pa še vedno sedim za mojim računalnikom in zdolgočaseno buljim v tipkovnico. Razmišljam, kam bo šel razvoj. Naši potomci bodo imeli najmodernejša vesoljska ohišja v katerih bodo takrat najzmogljivejše grafične kartice in najboljše zvočne kartice (posledično tudi zvočnike, monitorje...). A kaj jim bo vse to?! Igre po mojem ne bodo nikoli potrebovale ne vem kakšnih zmogljivosti računalnika. Ali pač... Mi (npr. jaz) smo danes zadovoljni s Pentiumom 4, ceneno zvočno kartico in z Radeonom, na katerem delajo najnovejše igre (*Far Cry, Unreal Tournament 2004*...). To je bilo moje razmišljanje, verjamem pa tudi, da ima vsak svoje mnenje o tem.

Žiga, Litija

PCF Mi (npr. jaz) danes nismo zadovoljni s Pentiumom 4, ceneno zvočno kartico in Radeonom, na katerem najnovejše igre ne delajo najbolje. In ravno ko se bomo končno odločili posodobiti sistem, bo prišla nova igra, ki nas bo s svojimi zahtevami spet spravila v slabo voljo. Če človek dobro premisli, so ravno igre tiste, ki potiskajo razvoj naprej. Igre so najzahtevnejši kos programske opreme, ki jih bo tvoj sistem moral žvečiti, nikar ne dvomi v to.

Slaba igra

Ravnokar sem ubil zadnjega sovražnika v *Doom 3* in moram reči, da sploh nisem posebej impresioniran. Verjetno bo igra res šla za med, vendar ne zaradi svoje kvalitete, ampak zaradi reklame! Od prve napovedi naprej je bila igra ves čas pri vrhu lestvic najbolj pričakovanih iger. Podobno bi se zgodilo, če bi danes izšel *Duke Nukem Forever* in bi bil popolnoma zanič. Gotovo bi se vseeno prodajal v milijonskih nakladah. V *Doom 3* je grafika res odlična, ni pa

Ministrstvo za šolstvo je potrdilo *PCFormat* kot uradni učbenik za vrtce.

v igri ničesar drugega, kar bi si zaslužilo visoko oceno. Orožja so čisto navadna in nimajo niti sekundarnega načina streljanja, kar danes velja za vse druge igre te vrste, sovražniki so zabiti in se sploh ne poskušajo umikati ali kaj podobnega. Mirno šprintajo proti tebi in čakajo, da jih preluknjaš kot sir. Če bi jaz ocenjeval igro, bi ji dal oceno največ 75%.
Brane, Ljubljana

PCF Počutimo se, kot da bi nam pravkar prekdel mamo. Zato nas ne razumi napak, če te bomo skušali uničiti v vsaki točki tvojega klevetanja. Nič osebnega. Najprej glede reklame. Ja, res je, gotovo ne škodi, če revije veliko pišejo o tvoji igri, ampak reklama izgubi učinek, ko igra enkrat skoči na police – takrat štejejo samo še dejstva. Ena beseda: *Daikatana*. Sekundarna uporaba orožij? Ko se odprejo vrata pekla, pač ni časa za taktiziranje v slogu *Rainbow Six* – zgrabi, kar moreš, in se bori za preživetje. Navsezadnje govorimo o *Doomu*. In sovražniki ne šprintajo na tebe, ker bi bili neumni, ampak zaradi tega, ker so besni demoni iz pekla, ki te želijo za malico. Takoj. Če bi mi ocenjevali igro, bi ji dali oceno... eh, kar na stran 54 obrni.

Vaša zmota

V avgustovski številki *PCFormata* ste se pri opisu *World Championship Snooker 2004* zmotili. Črto ki kaže pot krogle po udarcu je mogoče popolnoma izklopiti z pritiskom na tipko Insert. To je kar huda napaka, ki je verjetno vplivala tudi na oceno. Pa tudi to da črna krogla pri snookerju velja osem točk je napačno, velja namreč sedem točk.
Beno

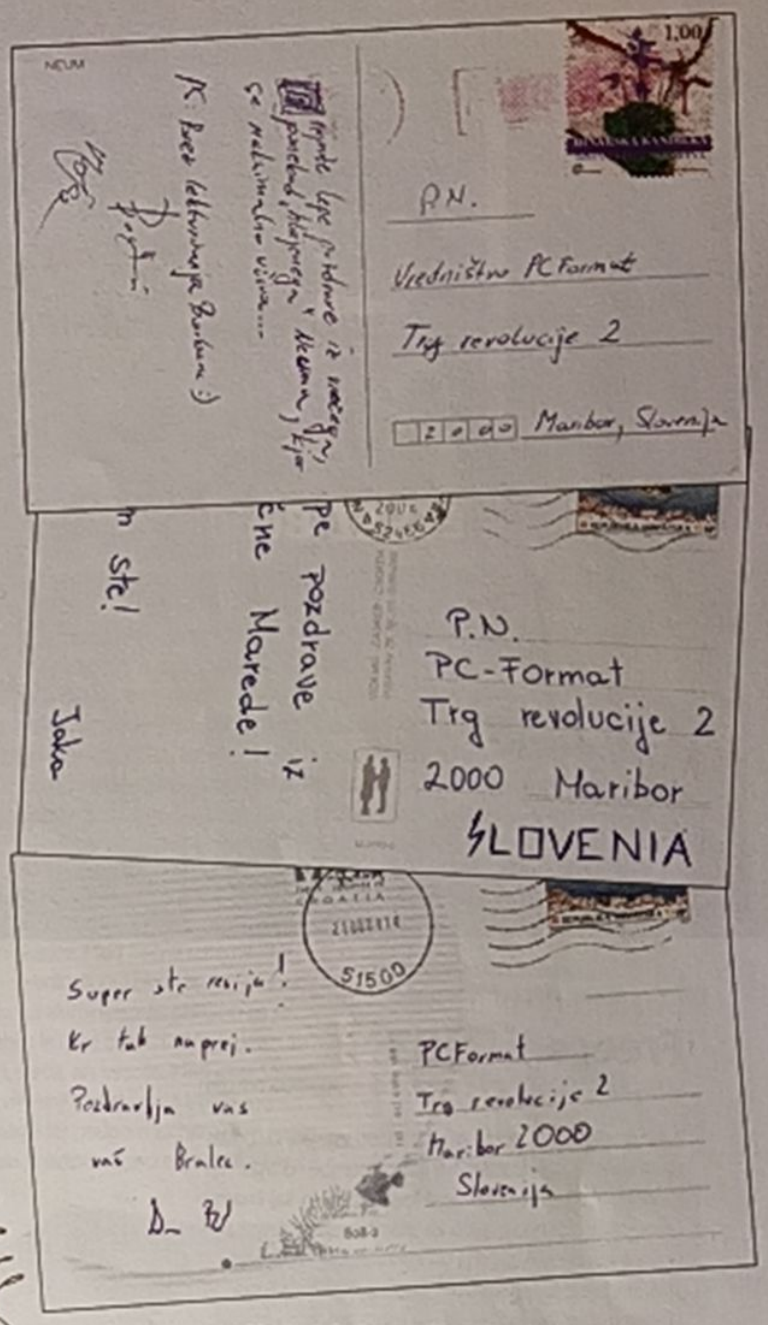
PCF Heh, črna krogla pri večini oblik biljarda nosi številko osem in tu nekje je prišlo vozlanja resničnosti in asociacij. Priznamo, bil je kiks. Tipka Insert pa ima pri omenjeni igri en hud problem – večkrat zataji. Kar zadeva nadzor udarca, ostaja *Virual Pool* prvak tudi ko *WCS2004* ne kaže poti krogle po udarcu, tako da argumenti in s tem ocena ostajajo enaki. In če ima kdo s tem problem, ga bomo rešili na partiji pravega snookerja.

Ne anti proti piratstvo

Na živce mi gredo mali antipiratčki, ki ti solijo glavo in pod nos vtikajo svojo teorijo o tem, kako se piratstvo ne splača in ljudem delijo razne letake. Pa se (vsaj posameznikom). Nato te pa še poskušajo prepričati, da piratstvo krni razvoj in napredek iger in da bomo, če tega ne preprečimo, priča velikemu izumrtju iger na vseh področjih. Pa kaj še (no mogoče je del tega res). Upoštevati pa moramo dejstvo, da se piratstvo opazno ne širi in da je s tem posledično v vnaprej predviden dobiček razvijalcev všteta izguba, ki jo utrpijo pri piratskih kopijah, čeprav se tega vsi ne zavedajo. Jasno pa je tudi, in v medijih velikokrat omenjeno, da posedovanje neke nelegalne kopije igre ali programa še ne pomeni, da bi ta izdelek tudi zares kupili. Veliko težavo povzročajo "gigantski" pirati, ki na račun avtorjev programa služijo "zašpehane" denarce in ljudje, ki imajo cankarja za original, a ga raje dajo "denarno-zašpehancem". Ti ljudje povzročajo sive in bele lase, saj vzdržujejo pirate in ne sosedovi mulci, ki si doma presnamejo kak *Vice City*, ker pač pri roki nimajo desetih jurjev. Upam, da nisem sprožil piratske propagande, sem proti (čeprav po tem pismu tega marsikdo ne bo sklepal). Vendar bi rad povedal da se ljudje iz Antipiratskega združenja stvari lotevajo z napačnega konca. Zapirati bi morali ljudi, ki imajo denar, vendar kupujejo piratske kopije, ker želijo malce "prišparati" in seveda "denarno-zašpehance" (a še veste o kom govorim?). To, da ljudi prepričujejo, da se piratstvo ne splača, preganjajo ljudi doma zaradi parih s "Kazo" snetih datotek (zaenkrat še ne pri nas), razvijalce prepričujejo naj v izdelke vgrajujejo vsemogoče zaščite (ki omejujejo navadne uporabnike, piratov pa ne); to vodi v apokalipso, ne posamezniki, ki za pokušino pred nakupom originala snamejo nekaj datotek.
Žiga

PCF Pri primerjanju velikih in majhnih piratov moraš upoštevati tudi njihovo množičnost. Mulcev, ki si tu in tam prekopirajo kakšen program je nedvomno nekajkrat več kot velikih piratskih skupin, zato je končna številka "domačih CD-jev" strašljivo velika. Res je, da so nekateri prijemi čisto pretiravanje, a nekaj je treba storiti. Sam ugotavljaš, da založniki pri ceni svoje igre že upoštevajo izgube, ki jih bodo imeli zaradi piratiziranja. Vsaka piratska kopija je zato posredno tudi kraja denarja nam, ki igre kupujemo legalno.

Piratstvu se čas morda le izteka.



Naslednje leto prihranite denar za razglednico in nas raje vzemite s seboj.

Preberite še to

FHM

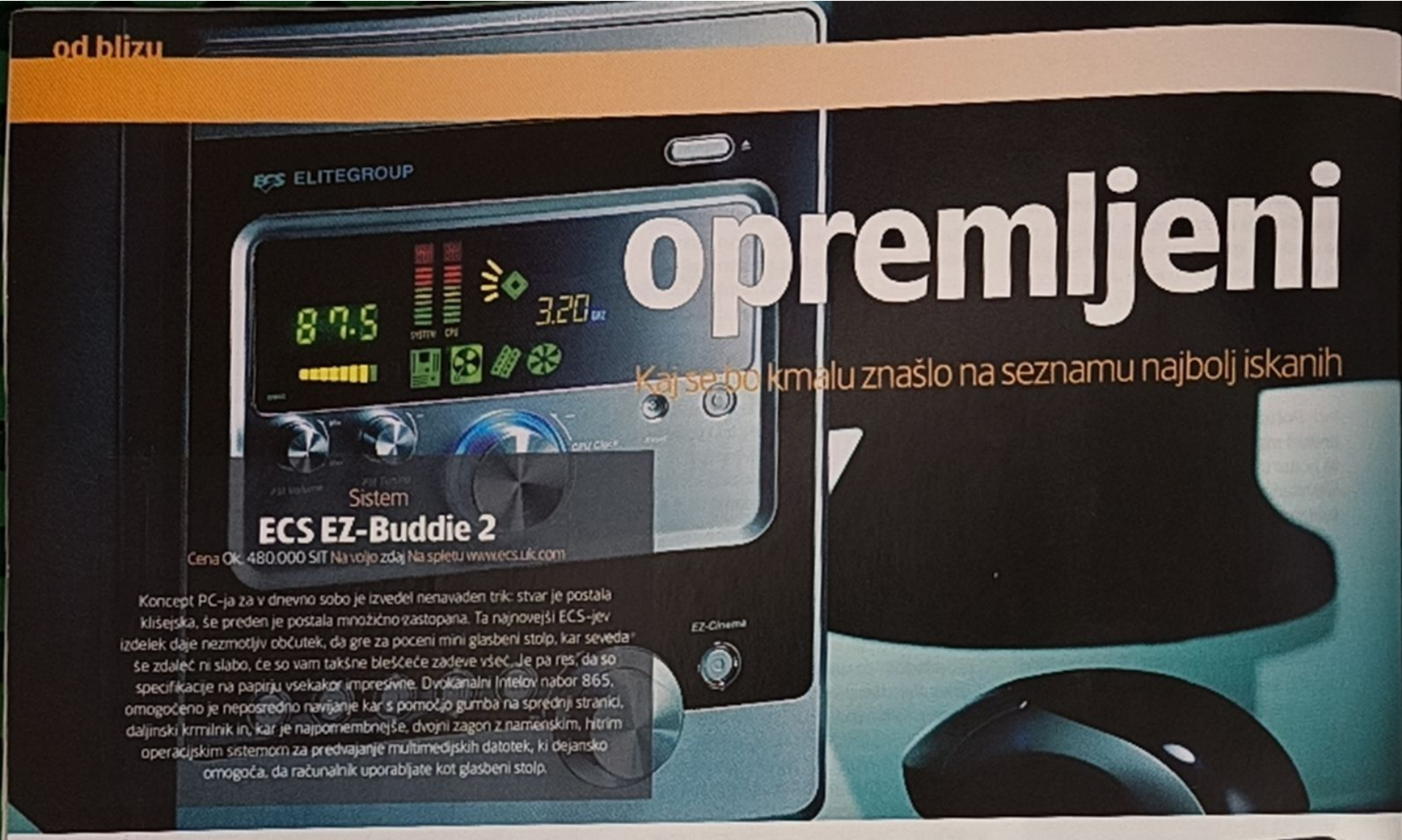
Če ste mislili, da se nekdanji uredniki *PCFormata* zavlečejo v kot in kolnejo vse revije - pomislite še enkrat. Nikola se je iz ene norišnice preselil v drugo in rezultat njegovega dela so že vidni. Izšla je že šesta številka največje svetovne revije za moške - FHM (For Him Magazine).

DIGITALNA KAMERA

Prva prava slovenska revija za digitalno fotografijo vam v peti številki prinaša 100 strani popolnega pogleda na fotografijo. Od obširnih testov aktualnih modelov aparatov, do nasvetov za izboljšanje fotografskih tehnik in računalniško obdelavo fotografij, na priloženem disku pa programe in vtičnike.

opremljeni

Kaj se bo kmalu znašlo na seznamu najbolj iskanih



Sistem

ECS EZ-Buddie 2

Cena Ok. 480.000 SIT Na voljo zdaj Na spletu www.ecs.uk.com

Koncept PC-ja za v dnevno sobo je izvedel nenavaden trik: stvar je postala klišejska, še preden je postala množično razširjena. Ta najnovejši ECS-jev izdelek daje nezmotljiv občutek, da gre za poceni mini glasbeni stolp, kar seveda* še zdaleč ni slabo, če so vam takšne bleščeče zadeve všeč. Je pa res, da so specifikacije na papirju vsekakor impresivne. Dvokanalni Intelov nabor 865, omogočeno je neposredno navijanje kar s pomočjo gumba na sprednji stranici, daljinski krmilnik in, kar je najpomembnejše, dvojni zagon z namenskim, hitrim operacijskim sistemom za predvajanje multimedijskih datotek, ki dejansko omogoča, da računalnik uporabljate kot glasbeni stolp.

Skladiščenje podatkov

Freecom FHD3

Cena Ok. 61.000 SIT Na voljo zdaj Na spletu www.freecom.com

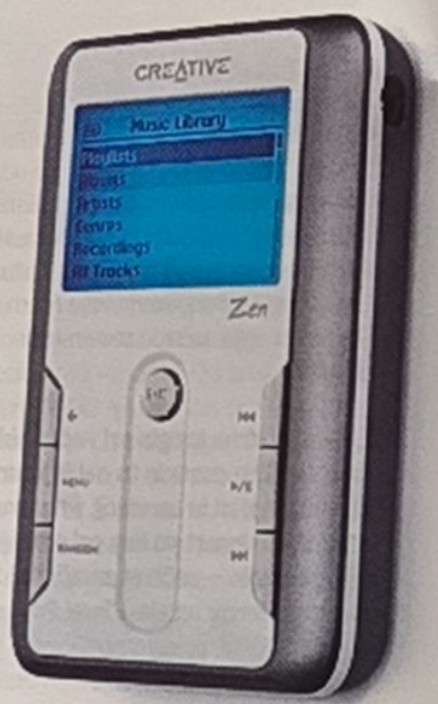
Zelo zgodaj zjutraj boste morali začeti vstajati, če boste želeli spremljati vrtoglavo hitre spremembe na trgu zunanjih trdih diskov (kar je seveda problem, saj imamo vsi računalničarji nagnjenje do fleksibilnega delavnika). Ta Freecomov disk pa ima vsekakor dovolj zanimivih novitet, da bo pritegnil vaše podplute oči. Zaradi aluminijastega ohišja vsekakor deluje robustno, je pa pošast, kar zadeva kapacitete. Dobiti je namreč mogoče 160, 250 in 400Gb različico. Najpomembneje pa je, da se ponaša s Freecomovo možnostjo ustvarjanja varnostnih kopij s pritiskom na en sam gumb, pa še povezati ga je mogoče z drugimi diski istega proizvajalca. Povezuje se preko USB 2.0 ali FireWire.

Predvajalnik MP3

Creative Zen Touch

Cena Ok. 54.000 SIT
Na voljo jeseni Na spletu uk.europe.creative.com

Creativovi predvajalniki MP3 s trdim diskom Zen so dobrodošla alternativa Applovim odličnim, a odločno precenjenim iPodom. Prav zato je predstavitev novega Zena požela precejšnje odobravanje. Oziroma bi ga požela, če bi Creativu uspelo ustvariti kaj drugega kot ta neizrazit in nedomiseln klon iPoda. Je bel in ima lepe krmilne gumbke. Zeh. Seveda se precej razlikuje od iPoda – gumbi so razporejeni navpično, namesto v krogu. Pa še ceneno izgleda, kar nas po oblikovno dobesedno grdem MuVu2 v bistvu sploh ni presenetilo. Creative zna narediti kaj boljšega in to bi moral tudi početi.



Brizgalni foto tiskalnik

Canon Pixma iP4000

Cena Še ni znana Na voljo September Na spletu www.canon.co.uk

Ta naprava ni le nov tiskalnik, temveč predstavlja Canonov nov oblikovalski etos. Pri Canonu so strokovnjaki namreč staknili glave z oblikovalskimi titani in ustvarili tole: novo serijo brizgalnih tiskalnikov PIXMA. Medtem ko je ime dovolj noro, da je ohranilo vzdušje perifernih naprav stare šole, ki bi naj bile kul, je tiskalnik ravno dovolj lep, da nas je prepričal. iP4000 je model z najboljšimi specifikacijami v tej seriji, oblikovalski etos je pa tak, da funkcionalnost narekuje oblikovanje. Ta kvader deluje čisto in minimalistično, lahko pa ga postavite kamorkoli, saj so podajalniki za papir smiselno porazdeljeni. Kvaliteta tiska bi morala biti izjemna, saj ima tiskalnik silicijevo tiskalno glavo in kapljico, veliko dva pikolitra, kar zagotavlja visoko natančnost.

Monitor

Sony SDMHS73P →

Cena Ok. 146.000 SIT Na voljo zdaj Na spletu www.sonystyle.com

Še danes si s srajc brišemo slino, ki smo jo pretočili ob pogledu na Sonyjev novi 17-palčni notesnik serije A. Sedaj se je japonski gigant odločil, da je čas, da svojo senzacionalno tehnologijo zaslonov X-Black preseli še na klasične monitorje in mi nismo najbolj prepričani, da bodo naše žleze to sploh prenesle. Za vse tiste, ki živite v jamah, naj povemo, da je X-Black Sonyjeva nova tehnologija LCD z dvema žarnicama in novo prevleko zaslona. Kar zadeva kontrast, jasnost ni živost slike je preprosto nihče ne more preseči. Seveda vam bodo profesionalci z grafičnega področja povedali, da barvna natančnost ni tako dobra. Seveda pa so grafiki zgube, ki ne bi prepoznali najboljšega monitorja na svetu, pa če bi jih z njim tolkli po glavah.

Predvajalnik MP3

Apple iPod 20GB ←

Cena Ok. 78.000 SIT (40Gb ok. 107.000 SIT) Na voljo zdaj Na spletu www.apple.com

Ravno ko smo iPode že nameravali odpisati kot lepe relikvije, je Apple predstavil novo, prenovljeno serijo svoje žepne krave mlekarice. Med fizične spremembe spada to, da so se znebili krmilnih gumbov in se odločili za kolešček, kot ga ima iPod Mini. Novi iPod Maksi pa le nima Minijevega aluminijastega ohišja in ga ni mogoče dobiti v različnih barvah – izbirate lahko le med belim, belim in belim. In še cel milimeter je tanjši od predhodnika. Ah, sreča, ah, veselje. Med izboljšavami iPodovega že tako odličnega programskega vmesnika boste našli izboljšano brskanje in avtomatizirano naključno predvajanje ter podporo za hitro ustvarjanje seznamov predvajanja. Pri Applu trdijo tudi, da je avtonomija predvajalnika kar 12 ur. Trdijo...

Ohišje Bareone

Shuttle XPC SB83G5 →

Cena Ok. 81.000 SIT Na voljo jeseni Na spletu www.shuttle.com

Shuttlovi sistemi Barebone so zaslužno postali sinonim za majhne računalnike, saj nikoli niso bili večji od škatle za kruh. Čeprav je konkurenca precej močna, Shuttle vseeno uspešno ostaja v ospredju, saj je eden prvih na trgu, ki ponuja sisteme z novim Intelovim naborom čipov 915G PCI Express. Tako kot polnokrvni sistemi z 915G, ponuja SB83G5 novo Intelovo podnožje LGA775 za Pentume 4, Intelov grafični čip s podporo DirectX 9 in kvalitetno zvočno kartico, ter seveda podporo za grafično kartico PCI Express in pomnilnik DDR2. Med druge zanimive možnosti spadajo še SATA RAID, gigabitna mrežna kartica in celo vmesnik za brezžično povezavo (po želji).

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

PRIHAJA

Mi smo vam prvi povedali...

IZID: ZDAJ

Miška

MS optical mouse

Microsoft ni najel le novih oblikovalcev, da bi njihovim vedno gršim miškam vdihnili nekaj lepote, temveč se je odločil, da na novem računalniškem giodalcu sploh ne bo njihovega logotipa. Če bi povzeli mešana mnenja uredništva o tej miški, bi jih lahko strnili v naslednje besedne zveze: "blazno dobra", "smešna" in "manj zanimiva od Gregorjevega predala s spodnjim perilom", vsi pa priznavamo, da je to nenavadno ZF jajce/kopiranje Maca vsekakor nepričakovana poteza. Nekoliko nas skrbi, da bo globoka zareza po sredini miške pustila boleče sledi na naših rokah, a lahko vsaj izbiramo med rdečim ali modrim modelom. www.microsoft.com

IZID: ZDAJ

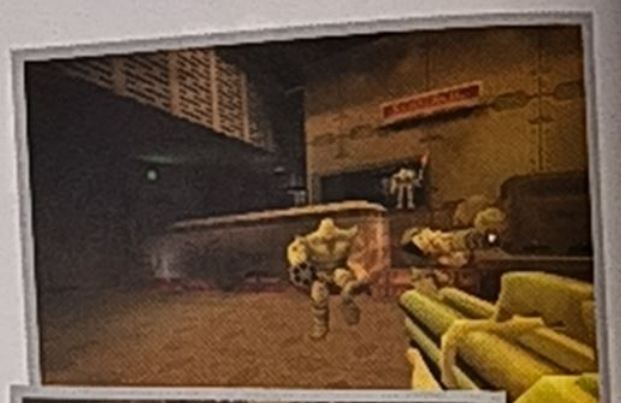
Grafični čip

ATI Radeon 9800

Naravnost iz Toronta prihaja najnovejši mobilni grafični čip, ki ga je predstavil ATI, trenutno vodilni na trgu. Kot iz imena ne bi nikdar sklepali, je ta čip zasnovan na novem namiznem grafičnem procesorju X800, torej R420, le da ima pol manj cevovodov za obdelavo piksiov in izklopljenih par enot verteks. Torej sploh ne gre za čip 9800 za notesnike. Kljub siromašenju pa še vedno obstaja neverjetnih osem cevovodov za obdelavo piksiov in štiri enote verteks. Frekvence so 350MHz/300MHz za jedro in pomnilnik, slednjega pa je 256Mb na 256-bitnem vodilu. Rezultati testov prvega vzorca so osupljivi. Kaj pravite na 6.000 točk v *3DMark03* na notesniku? Trenutno se čip vgrajuje samo v Dellove notesnike, a so nam naši volunipovedali, da bomo še letos dočakali mobilni grafični čip s kar 12 cevovodi za obdelavo piksiov. www.dell.com

Vsebina diska

Spet se srečamo v rubriki, kjer vam podarjamo stvari.



Stric *Doom Tri* je končno prihrumel izza vogala... in pustil več kot polovico igričarske populacije stati v lužici solz. Grafika že, grafika, a ne lasti si vsakdo najnovejšega ATI-jevega ali nVidiinega prežvekovalca pikslov. Še dobro, da imate *PCFormat*. Ta mesec smo namreč proglasili za mesec nostalgije po id Software in na *PCFormatove* diske shranili tri najpopularnejše bratrance *Dooma 3*. To so *Quake I*, *Quake II* in *Quake III Arena*.

Da nas ne boste obtoževali, da vas ves čas samo silimo pošiljati rakete pod zadnjice sovragov, smo na diske vključili tudi cel kup bolj praktično uporabnih stvari. Poleg kar štirih celotnih programov, ki vam bodo prišli prav v tokratni delavnici (spustite pogled par centimetrov niže), boste našli še cel kup orodij, ki vam bodo pomagala pri tiskanju dokumentov, in fotografij. Tu so tudi najnovejši *Winamp*, umetnikom namenjen *GIMP*, *Ability Office 4.0*, *Apache HTML Server* (vodič na strani 78), pa cel kup iger... a bolje, da zdaj končamo, preden pridemo spet do raket...

pisma@pcformatslo.net

Demo igre

Thief: Deadly Shadows

Ste Garrett, spretni tat. V mestu, kjer Garrett živi, sta kriminal in korupcija del vsakdana, bogati meščani prežijo na revne, magija in tehnologija pa sta postavljeni v krhko ravnovesje. Skupina Keepers, ki je Garretta urila v njegovi mladosti, skuša poskrbeti, da mesto ne bo propadlo. A po njihovem prepričanju, se bliža temna doba, Garrettovo ime pa se pojavlja v vseh njihovih napovedih prihodnosti...

Myst IV Revelation

V vizualno prekrasnem svetu *Mysta* se bo pred vami počasi razpletala prava družinska drama. V *Myst IV Revelation* igralec končno spozna usodo Sirrusa in Achenarja, dveh hudobcev, ki sta bila predstavljena že v izvirnem *Mystu*. Brata sta ostala ujetnika na ločenih svetovih in zapuščena s strani njunega očeta zaradi zločinov, ki sta jih storila.

PLUS!

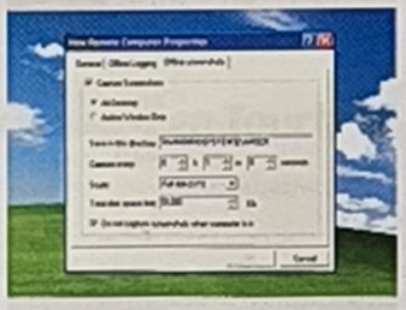
Chaos League SP, Worms Forts Under Siege, NHL Eastside Hockey Manager, Kreed, Transport Giant, Real Lives, Battle for Troy, Serious Sam SE: BTB Airlines, UT2004: Alien Swarm, filmčka *Everquest II* in *Brothers in Arms*...

Celotni programi

Command Cubes

Command Cubes je v razvoju že štiri leta in je prva multimedijska programska oprema te vrste. Sedaj lahko priključite glasbeni stolp ali ojačevalnik na katerikoli računalnik v vašem domačem omrežju. Ko je strežniška programska oprema nameščena, lahko odjemalci *Command Cube* pošiljajo lastne avdio in video datoteke na katerikoli oddaljen vir v omrežju. Na ta način lahko postavite avdio strežnik na eni centralizirani lokaciji v vaši hiši in namestite celo serijo na dotik občutljivih zaslonov v vseh sobah. Omogočeno je celo brezžično povezovanje s tabličnimi PC-ji in zasloni SMART. Vodič na strani 71.

Activity Monitor 2.6



Ta aplikacija je namenjena spremljanju dejavnosti uporabnikov na omrežnih računalnikih v realnem času. Administratorji lahko spremljajo pritiske uporabnikov na tipke, po želji zajemajo slike zaslonov na daljavo, spremljajo vse zagnane programe in opazujejo, kako se uporabniki prijavljajo in odjavljajo ali kopirajo datoteke z oddaljenih PC-jev ter spremljajo deskanje po spletu. Dejavnosti uporabnikov se shranjujejo v dnevniku na oddaljeni delovni postaji, ki jih je mogoče sneti. Dnevnike je mogoče kombinirati in izvoziti v veliko različnih formatov in ustvariti poročila, koliko časa uporabniki uporabljajo določeno aplikacijo.

Red Eye Pilot

S programčkom *Red Eye Pilot* lahko odstranite učinek rdečih oči s fotografij z le nekaj kliki. Prilagodite lahko velikost zenice in svetlost ter si rezultate ogledate v predogledu v realnem času. Program celo popolnoma ohrani strukturo zenice. Po namestitvi programa *Red Eye Pilot* si lahko ogledate predstavitev, ki jo zaženete iz menija Demonstration ali pa odprete prejšnji *PCFormat* in v njem najdete stran 79, kjer smo na kratko predstavili celoten postopek odstranjevanja rdečih oči. Izganjanje hudiča smo postopek, humoristi, poimenovali, haha, ha, haha... khm.

Remote System Information 1.01

Spremljajte informacije o različicah operacijskih sistemov in aplikacij po celem omrežju s tem enostavnim orodjem. Upravljanje z omrežji je zahtevno opravilo. Potrebno je poznati tehnološke podrobnosti in biti strokovnjak za tiste dele Windows, ki jih ostali nikdar ne uporabljamo. Pri tem pa obstaja še dodaten problem: uporabniki. Ne glede na to, kar poveste ali naredite, bodo še vedno nameščali nove programe in nadgrajevali ključne komponente, kot je *Internet Explorer*. Če točno veste, kaj teče na katerem računalniku, je vaše delo veliko lažje, s tem programom pa ročno preverjanje vsakega računalnika ni več potrebno. Več na strani 74.

Preizkusni program

Winamp 5.0.3

Nove možnosti *Winampa 5* vključujejo podporo za klasične preobleke iz *Winampa 1.x/2.x/ 2.9x* in *Winampa 3* (Modern), nove preobleke, neprimerno zmogljivejšo medijsko knjižnico, podporo za pretvarjanje zvočnih datotek (AAC pri 2x hitrosti v brezplačni različici, MP3 pri neomejenih hitrostih v različici Pro), podporo za zapisovanje CD-jev (v brezplačni različici omejeno na 2x), napredno logiko za urejanje naslovov za podprte formate, podporo za predvajanje AAC in VP6 v datotekah NSV, podporo za vroče tipke, nov vtičnik Signal Processing Studio DSP, možnosti za upravljanje z vtičniki za razvijalce...

925X
915P
8 SIGMA Series
Motherboard
GIGABYTE 8Σ Series
Fusion of Top Innovations
Intel 925X
Intel 915P
Processor
LGA775 80nm
Intel® Pentium® 4 Processor
Memory
Dual Channel DDR2 533
D.P.S
U-Plus D.P.S.
Ethernet
Dual Gigabit LAN
Cooling
U-Plus DPS and Cool Plus
Peripherals
IEEE 1394b/SATA/USB 2.0
Audio
Intel® High Definition Audio
ShieldWare
A solid pack of unique software features
GA-8ANXP-D
GA-8GPNXP Duo
GV-NX58128D
Za dodatne informacije se obrnite na naloga distributerja:
JAE
JAE d.o.o., Grečičova 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw
GIGABYTE™
TECHNOLOGY

6 NASVETOV

...da bo mesec hitreje minil.

1 Izognite se bolj napihnjenim elementom XP tako, da s CD zaženete *Win XP Embedded* s CD-ROM-a: http://chrishemple.co.uk/tutorials

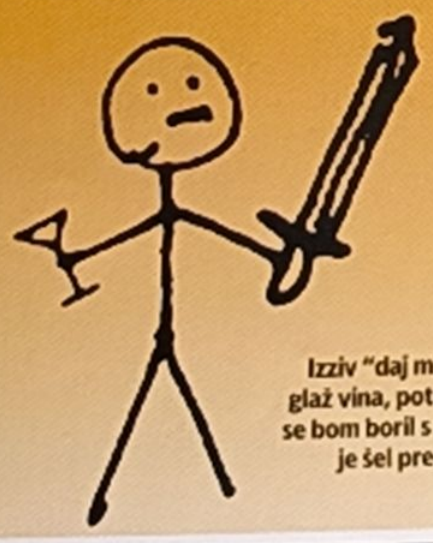
2 Sestavite naravnost bedasto poceni LCD TV iz cenovno ugodnega 15 ali 17-palčnega monitorja z ravnim zaslonom in samostojne Trustove TV kartice Combi TV-PC POP View.

3 Izboljšajte vaš Canonov digitalni fotoaparat ali pa zanj sestavite lasten brezžični krmilnik: www.bahneman.com/liem/photos/tricks/digital-rebel-tricks.html

4 Izpolnite svoje dolgoletne sanje o gledanju risank s superjunaki 24 ur na dan: www.petitiononline.com/sup24/petition.html

5 Proslavite izid *Dooma 3* z igranjem originalnega *Dooma* v pravem, veličastnem 3D pogledu: www.doomsdayhq.com/news.php

6 Pozabite na *World of Warcraft* in *EverQuest 2* - igrajte raje brezplačni RPG z narisanimi možiclji: www.kingdomofloathing.com/login.php



Izziv "daj mi še en glaž vina, potem pa se bom boril s tabo" je šel predaleč.

novice

NAJPOMEMBNEJŠE STVARI, KIJIH MORATE VEDETI

Ukradite ta film

Michael Moore zatrjuje, da nima nič proti, če želite njegov novi film sneti z interneta. Ali bi to lahko bil začetek nečesa lepega?

Zdi se, da vam vsi predstavniki filmske industrije navsezadnje le ne želijo odrezati rok, ker ste si drznili uporabiti *Bittorrent*. Delilec nasvetov v zvezi z volitvami v ZDA, Michael Moore, zatrjuje, da ga snemanje piratskih kopij njegovega zadnjega filma *Fahrenheit 9/11* z interneta ne moti, pod pogojem, da ljudje ne prodajajo kopij filma. "Ne strinjam se z zakoni o zaščiti avtorskih pravic in ne vidim nobenega problema v tem, da ljudje preko interneta snamejo moj film in si ga delijo z drugimi tako dolgo, dokler ne poskušajo od mojega dela tudi zaslužiti. Temu pa bi nasprotoval," je povedal. Kroži celo nepotrjena legenda, da je nekdo, ki se je predstavil kot Michael Moore, na nekem desničarskem forumu objavil povezavo do kakovostne različice tega filma.

Na žalost pa se preostala filmska industrija z Moorom očitno ne strinja in se trudi na vedno bolj smešne načine zatreti piratstvo. Zadnja ideja tako obsega večmilijonski sistem, po katerem bodo recenzijske različice filmov na DVD-ju, ki bodo poslane članom razsodnega odbora za nagrade Oskar, po predvajanju v njihovih predvajalnikih DVD dobile vodni žig. Ali lahko sploh kaj zaustavi snemanje filmov z interneta? Nova raziskava angleškega analitika interneta Cachelogic je pokazala, da je večina datotek, zahtevanih preko P2P omrežij, velikih 100Mb ali več, kar je razbilo mit, da ljudje z interneta po večini snemajo glasbo. Mi pa bi radi izvedeli, zakaj so na udaru uporabniki izmenjave datotek namesto strani, kot je **www.hqmovies.net**, ki zaračunava naročnino za dostop do omrežij P2P, ki pogosto vključujejo vsebino, ki krši zakone o avtorskih pravicah.

www.michaelmoore.com

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

64-bitni Windows bodo samo OEM?

Lastniki Athlonov visokega razreda, združite se. Osvobodite 64-bitni OS.

Širijo se govorice, da namerava Microsoft izdelati Win XP 64-bit Edition za 64-bitne Extended Systems (XP64x), ki bodo dostopni le v OEM različici, kar pomeni, da bodo kupci skupaj s strojno opremo morali kupiti tudi programsko opremo. To za večino ljudi ni nobeno presenečenje, saj sedanja 64-bitna različica Windows (za Intelovo arhitekturo Itanium) obstaja le v različici OEM, prav tako kot tudi XP Tablet PC in XP Media Center Editions. Razlog za tako odločitev je preprost: že danes morajo ljudje v določenih velikih računalniških trgovinah v tujini izbirati med dvema različicama Windows (Home in Professional), če pa bodo imeli na izbiro šest različic, pa bo nedvomno prišlo do tega, da bo na tisoče ljudi za lastno uporabo kupilo napačno različico.

IZBIRANJE IZBIRE

Do sedaj pri Microsoftu teh govoric še niso potrdili, čeprav je Brian Marr (Microsoftov manager za izdelke XP64x) povedal, da bo OS na razpolago na "nekaterih" OEM PC-jih, kar dopušča odprto možnost, da bo na voljo tudi drugod. Prav tako je povedal, da "želimo poskrbeti za ljudi, ki kupijo ali sestavijo sistem X64 pred izdajo našega izdelka", kar naj bi namigovalo na bodisi nizko ceno nadgradnje (uporabnikom se zaračunava tudi cena dostave) ali vsaj na možnost nadgradnje. Zadevo do neke mere zamegljuje nejasnost okrog tega, katero različico Windows XP bo Microsoft izdal kot 64-bitno: ali bosta na voljo tako 64-bitna različica XP Home kot 64-bitna XP Professional? Če je odgovor nikalen, ali bo potem lastnik 32-bitnega XP Home lahko svojo različico nadgradil na 64-bitno XP Professional? Tako ni nobeno presenečenje, da Microsoft o zadevi kar lepo molči.

Očitno gre za problem, ki bi lahko razdvojil izdelovalce procesorjev: AMD očitno želi, da bi njihovi uporabniki Athlona 64 namestili XP64x in tako izkoristili možnosti svoje strojne opreme, medtem ko bi pri Intelu gotovo raje videli, da Microsoft ljudem ne bi dovolil nadgradnje, s čimer bi jih prisilil v ponoven nakup strojne opreme, pri tem pa upajo, da se bodo odločili za Intelov 64-bitni Prescott.

64-BITNO VPRAŠANJE

Ker novi OS ne bo izšel pred koncem tega leta, ima Microsoft še veliko časa, da spremeni svoje stališče in vsem dovoli dostop do 64-bitne različice. V tem času pa bomo skrbno nadzorovali dogajanje pri AMD-ju, Microsoftu in vseh drugih vpletenih straneh, in se prepričali, da bodo bralci *PCF*, ki so v zadnjih 12 mesecih svoje računalnike nadgradili z najsodobnejšo strojno opremo, imeli priložnost kupiti programsko opremo, ki bo njihovi strojni sili omogočala razviti njen celoten potencial.

www.microsoft.com

> **DO SEDAJ MICROSOFT GOVORIC ŠE NI POTRDIL**

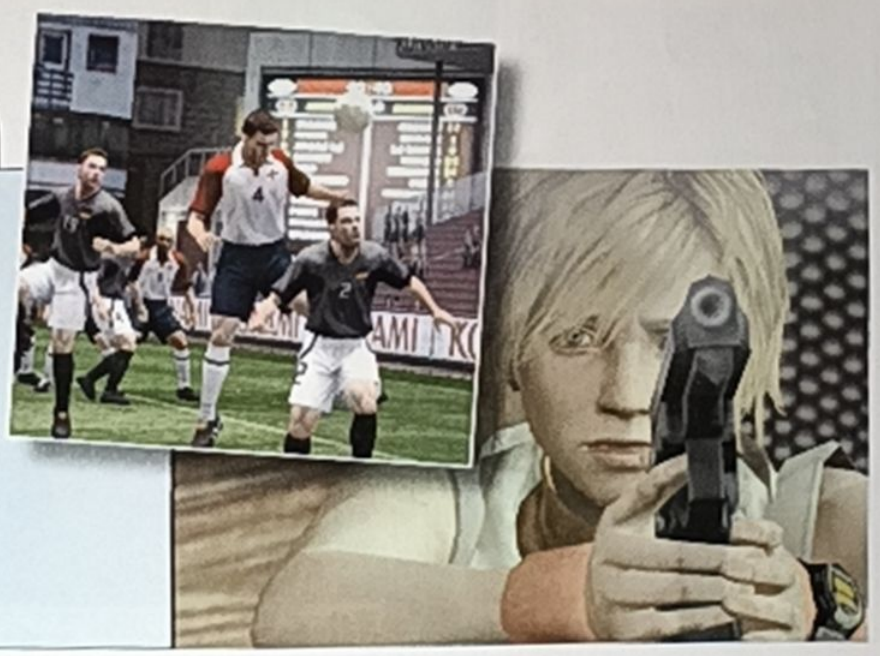
Slika Steve May

Odklepanje ključavnice v razmišljanje Microsofta. Pa ja.

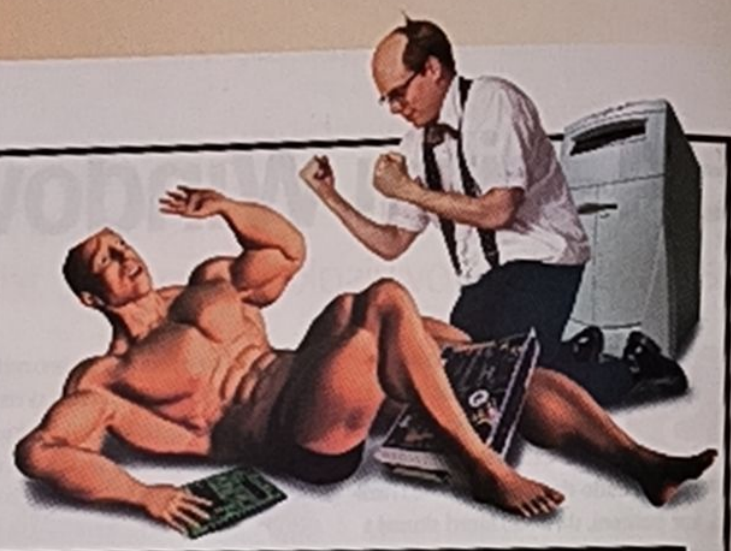
SMS NAGRADNO ŽREBANJE

Brez novosti pri nas ne gre! Ponosno vam predstavljamo **PCFormatov SMS klub**, katerega članom se ni treba bati, da bi kadarkoli ostali brez informacij o zanimivem svetu, ki ga raziskuje naša revija. Informirali vas bomo, zabavali vas bomo in če boste imeli na mobilnem telefonu vklopljeno vibriranje, vas bomo mimogrede še zmasirali. Obvestila vam bomo popolnoma brezplačno 2-4 krat na mesec namreč poslali kar v obliki sporočil SMS, tako da ni strahu, da bi kakšnega zgrešili.

Prijava v naš novi klub je nadvse preprosta: pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** na številko **2929** in prejeli boste obvestilo, da ste sprejeti v klub. Najlepše pa šele pride. Konec meseca bomo izžrebali dva srečneža, ki bosta po pošti prejela igri *Pro Evolution Soccer 3* in *Silent Hill 3*. Deset sekund tipkanja po telefonu, pa boste bogatejši za morje ažurnih informacij in morda celo za **DVD z igro**. Ni slaba kupčija.



Moški proti miški



V areno smo vrgli atletskega tipa in uporabnika PC-ja z obrabljenim zapestjem, da bi ugotovili, ali bo računalničar prav zares zmagovalec evolucije.

TEST	MOŠKI	RAČUNALNIČAR
Igranje iger **Test natančnosti in občutka za prostor v večigralskem načinu *Far Cry***	Nevajen kombinacije tipkovnice in miške, je naš mišičnjak žalostno streljal v svoje lastne noge, kar je tudi vzrok za tako dramatičen rezultat. **REZULTAT 1**	S prikazom sociopatske miselnosti, ki je lastna tudi rednim piscem na spletnih forumih, je naš jahač mišk pooseblja neustavljivo silo, kar mu je prineslo tudi skoraj popoln rezultat. Toda ali bo to všeč tudi puncam? **REZULTAT 9**
Šport **Vznemirljiva igra ameriškega nogometa v parku**	Zaradi rok, ki bi lahko raztrgale osnovno ploščo, in nog, sposobnih neprestanega 80-minutnega teka, nas tak rezultat sploh ni presenetil. **REZULTAT 10**	Resnično nismo vedeli, da so lahko opraskana kolena problem tudi po osmem letu starosti, toda našemu anti-atletu je uspelo v petih minutah prislužiti kar dve, in to še preden je bruhal v bližnji koš za smeti. **REZULTAT 1**
Strojna oprema **Namestitev grafične kartice v 10 minutah**	Gre kocka v okroglo luknjo? Še nikoli nismo videli človeka, ki bi poskušal na silo vtakniti grafično kartico v režo za pomnilnik. Dolguje nam 80 tosočakov. **REZULTAT 2**	Predhodno oborožen z najnovejšimi gonilniki na USB pomnilniškem ključu in križnim izvijačem na obesku za ključe, je kartico vstavil, namestil in navil v manj kot šestih minutah. **REZULTAT 9**
Ljubezen **Poskus osvajanja naključnega mimoidočega dekleta**	"Imaš najleeeepšššeee oči, kar sem jih kdajkoli videl," je momljal, nato pa ji ponudil napol prazno steklenico Laškega. **REZULTAT 5**	"Imam 800MHz sistemsko vodilo. A bi prišla k meni domov in mi pomagala namestiti hladilnik za pomnilnik?!" **REZULTAT 3**
Vzdrževanje **Odstranjevanje virusa z okuženega PC-ja**	Spletno iskanje s frazo "viruzi" je bilo hitro opuščeno v zameno za buljenje v – khm – moške strani in polnjenje PC-ja z dialerji in spywarom. **REZULTAT 3**	Namestil je *Norton AntiVirus*, na novo naložil Windows s CD-ja, nato pa zagnal *Ad-Aware* in *Spybot*. Za konec je naredil še varnostne kopije vseh pomembnih dokumentov in formatiral trdi disk po standardih Ministrstva za obrambo, tako, za vsak slučaj. **REZULTAT 10**
Moč **Spopad v parku. Vsak predmet v okolici je dovoljeno uporabiti kot orožje**	Glavo računalničarja je držal v prijemu in zrl v daljavo, dokler se nasprotnik ni nehal upirati. **REZULTAT 9**	Po porazu se je opotekaje odpravil domov, kjer je objavil nekaj precej slabo raziskanih komentarjev o seksualnih nagnjenjih svojega nasprotnika v klepetalnici na IRC-ju. **REZULTAT 3**
SKUPAJ	Mogočna predstava, toda ali je zares dovolj moški? **30**	Huraaaa! Naš računalniški obsedenec je boljši za celih 5 točk, pravi superman med ljudmi. **35**

OKIPAGE B4100/4250/4350

črnobeli tiskalniki za osebno uporabo in za manjše delovne skupine, hitrost do 22 strani/min

OKIPAGE C3100/5200/5400

barvni in črnobeli tiskalniki za osebno uporabo in za manjše delovne skupine, hitrost do 16 barvnih/20 črnobelih strani/min, izpis do dolžine 1.200 mm

OKI

EXERCISE YOUR RIGHT TO FAST COLOUR AND MORE ON ONE AFFORDABLE PRINTER

OKIPAGE B6200/6300

črnobeli tiskalniki za delovne skupine, hitrost do 34 strani/min, za do 150.000 izpisov mesečno

OKIPAGE C7000/9000

barvni in črnobeli tiskalniki za delovne skupine, hitrost do 30 barvnih/37 čnobelih strani/min, za do 150.000 izpisov mesečno, izpis do dolžine 1.200 mm

THE COLOUR OF BUSINESS

LIGHTS COLOUR ACTION!

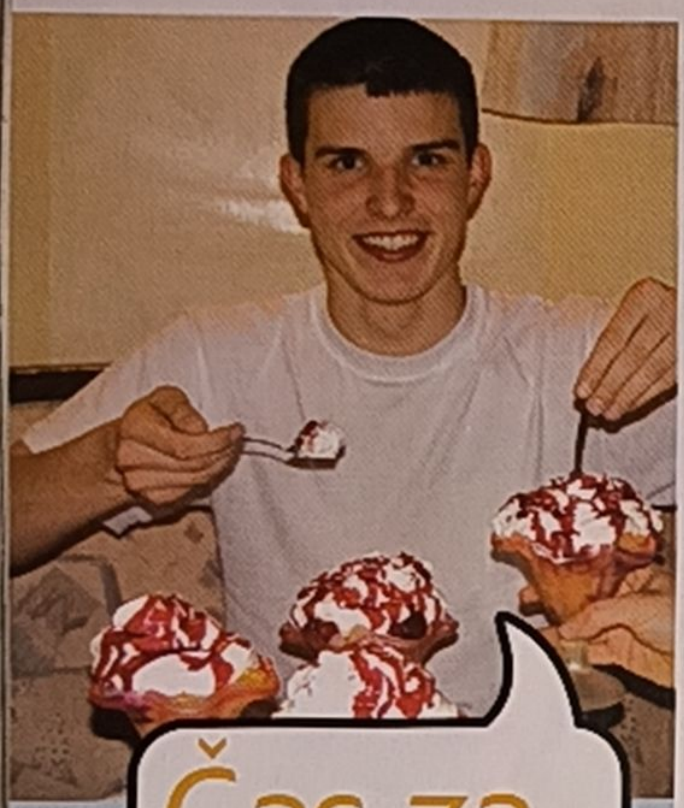
Oki, Network Solutions for a Global Society

OKI

SinglePass Colour DIGITAL TECHNOLOGY

MIKROING trade

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING trade **d.o.o.**
Tržaška cesta 393, **LJUBLJANA,**
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si



Tomaževe sladke igre

Novice iz sveta iger, ki so sladke vsaj tako kot sadne kupe.

Čas za spremembe

EVOLUCIJA ALI REVOLUCIJA?

Obsidian Entertainment je poskrbel za z govoricami in špekulacijami silno poln mesec, kar je po poletnem dolgčasu prav prijetno doživeti. Z informacijami je postregel Feargus Urquhart, ki je okoli sebe v enem letu zbral še 18 bivših delavcev Black Isla in z družčino postaja eden ključnih igralcev v svetu igranja vlog. Podjetje že nekaj časa dela na nadaljevanju *KOTOR*, sedaj pa so uradno priznali še delo na *Neverwinter Nights 2*, torej so oba izdelka prevzeli iz rok slovitega *BioWara*. Izid *NWN 2* je sicer daleč, daleč v prihodnosti (leta 2006), a spletna skupnost (in verjetno tudi vi) je zadovoljna, saj je dogovor dokončno sklenjen in Obsidian že hiti z najemanjem ljudi ter kopičenjem idej, v prid pa jim gre tudi dejstvo, da gre za dolgoletne sodelavce *BioWara*. Nekje v istem času pa so se razplamtele vroče debate o hiši, ki je dobila privilegij razvijanja tretjega dela nekdaj *Black Islove* serije *Fallout*. Vajeti so v svoje roke prevzeli Bethesda Softworks. In naleteli na nenavadno močne predsodke. Skupnost namreč meni, da bodo skušali narediti le še en klon *Morrowinda*. Morda je to neumestno, a dejstvo je, da bo serija s popolnoma drugo ekipo dobila povsem drugačno dušo. Če bi jo prevzeli stari znanci, bi bilo vse jasno: dobili bi rahlo zlikano različico drugega dela, tako pa... Preostanejo nam samo ugibanja in čakanje. Še en primer tistega občutka nelagodja, a hkrati strašne radovednosti, ki se pojavi vsakič, ko založnik že uveljavljeno serijo zaupa novim rokam ali pa do tega pride zaradi propada prejšnjega razvijalca. To je namreč dogodek, ki zagotovo pomeni eno: spremembe. In kdo ve, v kakšno smer. V določenih primerih je ravno menjava največje upanje na izboljšanje – hej, morda to celo reši propadajočo Laro Croft... ali pa uniči dobro ime *Championship Managerja*. Kot smo rekli: nepredvidljivo, napeto in tako presneto zanimivo! Navsezadnje, kam bi prišli brez takih revolucij?

Bojazljivcem se ne piše nič dobrega.

Manj Carmageddon, bolj krava z vedrom.

Dawn of War

Datum izida Jesen
Založnik THQ
Razvijalec Relic
Na spletu www.relic.com

Kdor si je ogledal številne predstavitvene filme *DoW*, mu je jasno, da bo šlo za eno najbolj impresivnih iger tega leta. Animacije so unikatne in boleče realistične – opazovati marinca, ki skoči na glavo višjega demona in mu jo razbija s svojo kovinsko glavo, je naravnost fantastično!

Zelo dobro urejen je tudi ekonomski del te RTS – sloni sicer na virih, a zato še ne utruja z enoličnim zbiranjem leteh. Enote, ki jih uporabljate v boju, gradite in ne preprosto izbirate. Vsakega moža lahko unikatno opremite – s težkim orožjem, protipehotnimi sredstvi ali tehnologijo za vzbujanje strahu. Vsaki četi lahko dodate še voditelja, ki pa je zmožen poveljevati tudi drugim enotam.

Zgodba govori o skrivnostni zgodovini skupine človeških marincev, imenovani *Blood Ravens*, ki so prišli na planet Tartarus, da bi uničili grožnjo v obliki Orkov. Kakopak so šle stvari silno narobe in zelenim so se pridružile zlobne sile Kaosa. Sumimo, da te večkrat napadejo tudi naše pisarne.

Zoo Tycoon 2

Datum izida Oktober
Založnik Microsoft
Razvijalec Blue Fang
Na spletu www.microsoft.com/games/

Si želite slona, pa nimate dovolj solate? Ali žirafa ne bi šla v vašo sobo? Ste razmišljali o morskem psu, pa se bojite, da bi vam ga mama predelala v suši? Naročite *Zoo Tycoon 2* sedaj in čez 15 mesecev vam bomo za mastne vsote prodali še dodatek... Nadaljevanje Microsoftovega dobrega in dobro prodajanega *Tycoona* sledi sodobnemu trendu in dodaja tretjo dimenzijo. Z njo je vpeljana večja interaktivnost – deležni boste standardnega prvoosebnega sprehajanja skozi lastni živalski vrt, snemali boste slike, s katerimi boste nato vsem težili na spletu, in, kar je najzanimivejše, prevzeli boste vlogo uslužbenca, kar pomeni krmljenje in vsesplošno oskrbovanje vaših živali ter iskanje teroristov. Saj se šalimo... Živali ne boste krmili. *Zoo Tycoon 2* prinaša prijaznejši vmesnik za ustvarjanje idealnih življenjskih okolij, še več živali, pokrajin ter zgradb in ravno ko boste postavili že popolnoma vsak razpoložljiv objekt, se bo na stalno obnavljajoči se uradni strani pojavil nov brezplačen paket dobrot. Ali bodo vključene nore krave, še ni znano.

Colin McRae Rally 2005

Datum izida Konec septembra
Založnik Codemasters
Razvijalec Codemasters
Na spletu www.codemasters.com

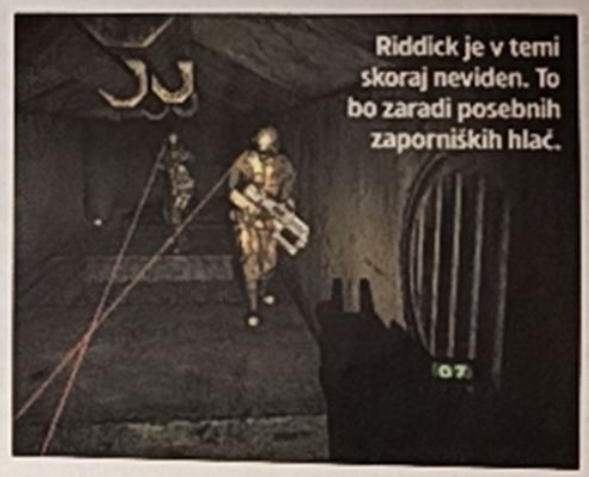
Codemastersova logika je nekako podobna tisti, ki

jo poznamo iz kolekcije EA Sports. Morda serija *Colin McRae Rally* res ni bila popolna simulacija, a se je temu statusu izjemno približala. Nato pa so se razvijalci znašli pred problemom: hoteli so denar, zato so igre začeli izdajati vse pogosteje. Vmes jim je uspelo narediti obilico ogromnih napak, posamezne izdaje so si bile povsem podobne in res jim ni preostalo drugega kot dramatične poteze. No, otroci in kaj smo se naučili iz EA lekcij? Če ne veš več, kako bi izboljšal simulacijo, naredi arkado. Sicer tega niso nikoli uradno izjavili, ampak poglejmo dejstva: veliko večji občutek hitrosti, manj zahtevne proge z več divjakom prijaznimi ovinki, poseben občutek "vrtoglavice" po hudih trkih... Vključeni bodo vsi načini vožnje, ki smo jih videli do sedaj (menda tudi tekmovanje z več igralci na eni stezi naenkrat), razširjen avtomobilski park, še posebno pa naj bi šokiral poškodbeni model, ki bo tokrat vključeval celo praske na barvi in omogočal rušenje znakov ter dreves. Nič hudega, če je arkada, ko bi bila le dobra!

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Datum izida Bo potrjeno
Založnik Vivendi
Razvijalec Starbreeze Studios
Na spletu www.thechroniclesofriddick.com

Vin Diesel je moški z načrtom, egom in mišicami. Če je verjeti različici za XBox, nas čaka inkarnacija njegove dogodivščine, v kateri je bil primoran uporabiti vse tri odlike - in menda je boljša celo od filma! Igrali boste Richarda B. Riddicka, zapornika, ki nikakor noče ostati gost zloglasnega, najbolje varovanega zapora v Mesarjevem zalivu. Na pohajkovanju skozi zapor mora Riddick v akcijski pustolovščini uporabiti svojo neverjetno moč, navidezni nočni vid in pamet, da lahko premaga vse ovire, ki ga ločijo od svobode. Med podnalogami srečuje svoje sojetnike, ki mu radi darujejo orožje in nasvete. Zanemarljivo ni niti, da boste med igranjem spoznali več o Riddickovi zgodovini, kar vam zna poglobiti filmsko izkušnjo.



Riddick je v temi skoraj neviden. To bo zaradi posebnih zaporniških hlač.

EverQuest 2

Še eno veliko nadaljevanje, ki si ga pogledamo od blizu.

Beta testiranje bo vsak čas na voljo.

Sonce je padlo z neba, kontineti so izginili pod peneč se morsko vodo in celo trdoživi škrati iz *Everquest I* so klonili pod pritiskom zoba časa. Svet Everquest je kot vedno razdeljen v dva dela, dobrega in slabega, ki ga ponazarjata mesti Freeport in Qeynos ter njuna vladarja, mlada Anotnia Bayle in tiranski despot Lucan D'Lere. Igralci začnejo svojo pustolovščino na potniški ladji, ki je namenjena na Otok zavetišč, kjer nove prišleke izurijo za borce, čarovnike, izvidnike in duhovnike; občutek je silno podoben *Morrowindu*, a je nekaj pomembnih razlik. Največja je seveda zvrst - gre za MMORPG in njej pripadajoče bratovščine, boje igralca proti igralcu itn. Grafično je igra osupljiva, postavlja se lahko ob bok najnovejšim strelskim igram in postreže z značilnim domišljijskim videzom ter razširjenim naborom pošasti. Celo zvok je prvovrstenc za glasbo je poskrbela z Emmyem nagrajena Laura Karpman, glasove, ki jih bodo spuščali računalniško nadzorovani liki, je snemalo 117 igralcev, med katerimi je celo nekaj hollywoodskih zvezdic, skupaj pa so poskrbeli za kar 130 ur materiala.

Nakupi, odpuščanja in podobno

Da Warner Bros nekaj da na podobo iger, ki se ponašajo z njihovim logotipom, je dokazal pred nekaj meseci, ko je sklenil, da bodo vsi razvijalci, katerih igre bodo dosegale slabe ocene pri kritikih, plačevali večje odstotke dobička od prodaje. Avgusta je na trg posegel še aktivneje - iz delikatesne police je v nakupovalno košarico vrgel razvijalca Monolith Productions. Za vse, ki ste v zadnjem letu utrpeli resnejše poškodbe glave, kratek opomnik: gre za možgane, iz katerih je prišla serija *NOLF*, *TRON 2.0*, zadnje čase pa pozornost priviači njihov prihajajoči projekt MMORPG *Matrix Online*. Warner Bros zatrjuje, da se za nakup nikakor niso odločili le zaradi tega projekta, temveč imajo v mislih dolgoročno sodelovanje, ki bo vsebovalo veliko predelav filmov v igre in ravno toliko v obratni (!) smeri. Monolith je oznanil, da bo nekatere naslove kljub temu izdal v sodelovanju z drugimi hišami (*F.E.A.R.* je še naprej domena Vivendija) in da posel za njih pomeni le več finančne podpore in dela, zaradi česar bodo najemali nove ljudi. Mladoporočencema želimo dolg, srečen in ploden zakon!

Še bolj pestro je na Otoku - kar dve pomembni tam ležeči podjetji bosta očitno našli nove lastnike. Težava je le v tem, da še nihče ne ve, kdo to bo. Posebno veliko govoric je sprožila morebitna prodaja Eidosa, kateremu črne številke v finančnih knjigah rdečijo, kar je verjetno le odraz "kvalitete", ki jo pošiljajo na trg. Naj bodo njegove traparije (uspešno iznakaženje slavnih serij *Tomb Raider*, *Deus Ex*...) v opomin vsem, ki mislijo, da bodo služili s plehkimi, zaslužkarsko usmerjenimi igrami! Za pravico do znamk umirajočega podjetja naj bi se tepli EA, Activision, Atari in morda najbolj zaupanja vreden evropski založnik Ubi Soft. Slednjega v boju za Eidosovo zapuščino verjetno ne gre vzeti preveč resno, saj je precej verjetneje, da bo svojemu imperiju dodal britanski Codemasters, za hkratni prevzem obeh pa ga finančno ni dovolj v hlačah. Priprave na nakup so na žalost prinesle še dve negativni posledici - izidi najpomembnejših Codemastersovih naslovov so se zamaknili za eno leto (*Operation Flashpoint 2* na pomlad 2006, strategija *Wartime Command* na poletje 2005), Ubi Softove delnice so zdrknile za dobrih 5%. Upajo in upamo na boljše nadaljevanje.

Lekcijo o posledicah norčevanja iz kupcev očitno dobiva še nekdo - LucasArts. Vse od nerazumljivih odpovedi nadaljevanj *SamGMax* ter *Full Throttle* osovraženi založnik, je primoran v odpuščanje delavcev. Na cesti se bo v kratkem znašlo kar okoli 50 zaposlenih. Krizo so zavili v svetleč papir in jo sedaj skušajo prodati pod nazivom "reorganizacija podjetja". Iz ust predstavnikov so priletele še govorance o manj naslovih, na katere se bodo osredotočili, in tako zvišali kakovost, a sumimo na nenehne in bledе *Star Wars* igre kot smo bili vajeni do sedaj.

Za zaključek omenimo še en domnevno pobegli curek iz velikega Valvovega bazena, imenovanega *Half-Life 2*. Do neljubega spodrsljaja je prišlo s t.i. predčasnim nalaganjem vsebine *HL2* v izbrane kiber-kavarne. Preden letite v Zmajčkov butik in se začnete dreti na 70-letno natakarico, naj se neha delati nevedno ter vam že končno pokaže, kje lahko igrate Valvovo mojstrovino, sedite, dihajte in berite naprej. Gre le za delčke igre, ki se ne bodo več spreminjali. *HL2* je torej še naprej v razvoju in točen datum izida je nerazvozlana uganka - edini namen vnaprejšnjega nalaganja materiala je bil vsaj malenkostna razbremenitev distribucijskega spletnega sistema Steam, ki bo ob dejanskem izidu nadvse obremenjen. Nerodnost pa se skriva v tem, da so poleg drugih datotek ventilarji dostavili še celoten prepis vsega govorjenega besedila iz igre. Največji radovedneži, ki so sedrali vsak bit dostavljene robe, so tako že spoznali (menda presenetljiv) zaključek zgodbe. Novice, ki jo je objavil *HL2World*, ni nihče uradno komentiral, a zagotovo ni šlo za nič drugega kot malce neprevidnosti.

James Schmalz

Ustanovitelj Digital Extremes in glava za legendarnim *Unreal Tournament* govori o prihodnosti igričarstva, svojemu novemu projektu *Pariah*, o tem, kaj bo PlayStation 3 pomenil za PC in zakaj film *Lost in Translation* ne bi bil dobra igra

Vsi smo že slišali za Johna Carmacka, Gaba Newella in Warrena Spectorja, a ne silijo vsi junaki igričarske scene pod reflektorje. Spoznajte tihega človeka, odgovornega za *Unreal Tournament*...

PCF Kako je delati na novi igri, imenovani *Pariah*, ob kateri boš morda končno izgubil nalepko "človek, ki je delal *Unreal*"?

James Fantastično. Imeli smo dva naporna, stresna meseca, ki sta se končala na E3, vendar nam je na koncu uspelo marsikaj končati. Prekrasno je delati na nečem tako drugačnem: tako lahko raziščemo nova področja. V prvi vrsti se poskušamo osredotočiti na izkušnjo za enega igralca: vpeljujemo odlično zgodbo in upamo, da bomo dosegli visoko stopnjo igralnosti. V zadnjih petih letih smo prihajali na plan z večigralskimi naslovi, kot so *Unreal Tournament*, *UT2003*, *UT2004*, ki so sicer imeli enoigralsko plat, vendar ni bilo tam nobene prave zgodbe. S *Pariah* želimo udariti z odlično večigralsko izkušnjo, kot v preteklosti, hkrati pa želimo doseči nekaj fantastičnega tudi v načinu za enega igralca.

PCF Zakaj ste šli s *Pariah* k manjšemu založniku [Groove v ZDA in Hip Interactive v Evropi] namesto k Epic Megagames ali k Atariju, s katerima običajno sodelujete?

James Groove poznamo že dalj časa: začeli so z majhnimi, cenejšimi naslovi, nato pa so napovedali igro *Playboy*, za katero so vsi slišali. Groove izhajajo iz Kanade, tako kot mi, zato smo šli skupaj na pijačo in se bolje spoznali z njimi. To so res odkriti, pametni fantje, ki imajo pravo vodilo – njihova ideja je, da nam pustijo narediti igro, kakršno sami želimo, oni pa zgolj poskrbijo za finančno plat in sestavijo dober marketinški načrt.

Sprva smo imeli pomisleke glede njihove distribucije: ker so majhni, nimajo globalnega dosega, vendar zato poznajo veliko ljudi. V zadnjih šestih mesecih so izpolnili vse svoje obljube, tako da smo presrečni z njimi. Sami smo imeli v preteklosti popoln izkupiček: vsaka naša igra je bila zelo uspešna, zato nam zaupajo, da bomo naredili najboljšo možno igro. Pričakujemo, da bomo naredili iz njih uspešnega založnika, iz nas še uspešnejšega razvijalca in da se bomo povrhu še zabavali. Vsi pritiski običajnega razmerja med založnikom in razvijalcem so izginili.

PCF Glede na to, da se osredotočate na igro za enega igralca z močno zgodbo, se vam morda zdi, da ste vstopili v tekmo s *Half-Life 2* in *Doom 3*?

James Absolutno. Mislim, vsak tekmuje z vsakomer. *Half-Life 2* in *Doom 3* sta zelo impresivni igri, vendar tudi zelo drugačni. Igralec bo vsako igro doživljal po svoje in na nekaj podobnega lahko računa tudi pri *Pariah*. Reči "Mi bomo boljši kot *Half-Life*" je neumno: v nekaterih pogledih bomo mi boljši od *Half-Life*, v drugih pa oni boljši od nas. Še ene podobne primerjave se spomnim iz časov, ko smo izdali *Unreal*. Datum njegovega prihoda na police je skoraj sovpadal z izidom *Quaka* in vsi so govorili: "*Quake* proti *Unreal*!" A bilo je ogromno ljudi, ki so kupili oba naslova in oba tudi oboževali; tudi sami smo radi igrali *Quake*. To je tisto, kar želijo videti vsi: več vrhunskih iger.

PCF Ne moremo mimo dejstva, da smo opazili nekaj lastnosti *Half-Life* v *Pariah*. Kot primer, glavni lik v *HL* je znanstvenik, ki je povlečen v boj proti svoji volji in v *Pariah* igrate z zdravnikom, ki je povlečen v boj proti svoji volji. Oba sta nestandardna junaka...

James Točno. To smo se odločili povsem zavestno – nismo želeli, da bi bil naš glavni lik omara mišic. Poleg tega smo želeli vnesti tudi kanček ironije – zdravnik, ki naj bi zdravil ljudi, bo moral prijeti v roke orožje in braniti svoje lastno življenje. To je del koncepta zgodbe: želeli smo lik, ki gre skozi določeno spremembo. Ko napreduje skozi igro, postane drugačna oseba, kar naredi vse skupaj bolj zanimivo in navdahne igro z življenjem. Tu je tudi Karina, oseba, ki vas spremlja skozi igro. Vsi ti elementi v končni fazi pripomorejo k boljši zgodbi.

PCF Bo imel igralec kakršenkoli vpliv na zgodbo znotraj igre, se bo lahko sam odločal o stvareh?

James Osrednja zgodba govori o zdravniku, ki naj bi transportiral Karino s planeta. Ona je zapornica in rečeno vam je bilo, da ima nek skrivnosten virus, o katerem ne veste ničesar, kljub temu pa morate za njo poskrbeti kot zdravnik. Kmalu izveste, da je bila transportna ladja, ki naj bi vas popeljala s planeta, sabotirana in da so povsod okoli zapora vojaki. Med povratkom v zapor na, kakor upate, varno, počasi spoznavate Karino, kdo je in od kod prihaja ter kaj je tisti virus in kako vpliva nanjo. To je samo del zgodbe. Virus – za katerega Karina ne ve, da ga ima – jo spremeni v neke vrste orožje in sčasoma se nauči sproščati energijo, ki jo s pomočjo virusa lahko črpa iz okolice. Med tem, ko so na njej izvajali poskuse, so jo držali stran od izvorov energije, ker bi lahko to energijo črpala in sprožila določene stvari.

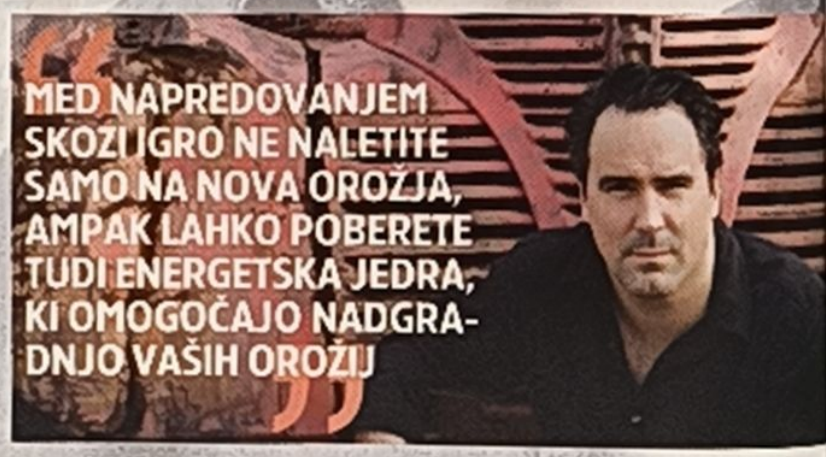
PCF Ali igralec dobi nadzor nad Karinino močjo v svoje roke?

James Veš, to pa je čisto mogoče. Mislim da. Recimo samo, da je v ozadju nekaj veliko večjega in da boste to okusili blizu konca igre.

PCF Ali lahko igralec vpliva na igro tudi kako drugače kot s streljanjem?

James O, seveda. Ena izmed res kul stvari, ki smo jih poleg načina za enega in več igralcev vpeljali, je ta, da med napredovanjem skozi igro ne naletite samo na nova orožja, ampak lahko poberete tudi nekaj, čemur pravimo energetska jedra ("weapon energy cores"), ki omogočajo nadgradnjo vaših orožij in sposobnosti. Trik pri tem je, da se morate, ko poberete nadgradnjo, odločiti, za katero orožje jo boste porabili. Če je vaše najljubše orožje metalec raket – do kakšne mere ga je mogoče nadgraditi, kaj bo zanj pomenila četrta nadgradnja, v kaj ga bo spremenila? Zelo razburljiv del igre. Namesto da samo tečete okoli vogalov in pobirate orožja, tu razkrivate, kako se določen del opreme nadgradi. To se prenaša tudi na večigralstvo: lahko ubijete nasprotnika, mu ukradete energetska jedra, ki si jih je nagrabil, in se odločite, katero orožje boste nadgradili.

In ker je vaš lik zdravnik, nosite s seboj tudi pripravo za zdravljenje, s katero si celite rane in jo je mogoče ravno tako nadgraditi. Tako ste lahko bolj defenziven igralec s sposobnostjo hitre ozdravitve ali pa si do konca nadgradite "frag rifle", ki je neke vrste šibrovka, in tako postanete bistveno boljši v bitkah v



MED NAPREDOVANJEM SKOZI IGRO NE NALETITE SAMO NA NOVA OROŽJA, AMPAK LAHKO POBERETE TUDI ENERGETSKA JEDRA, KI OMOGOČAJO NADGRADNJO VAŠIH OROŽIJ

ŽIVLJENJEPIS

JAMES SCHMALZ

Ko se je udeležil shareware norije v devetdesetih, se je James Schmalz naučil pomembne stvari – ustvari dobro igro in igralci bodo prišli sami. *Epic Pinball* je bila ena najbolje prodajanih shareware iger svojega časa, kar je Jamesu dalo zadostno finančno zaledje, da je na noge postavil Digital Extremes in svetu poklonil svojega najljubšega otročička, *Unreal*. Od takrat je *Unreal* eksplodiral v serijo, katere prodajanost se šteje v milijonih, kar je Digital Extremes ustoličilo kot enega najboljših neodvisnih razvojnih studiev na svetu. Eden njegovih zadnjih hitov je odlično prodajani *Unreal Tournament 2004* za PC.

Fotografije Derek Lea

majhnih prostorih. Gre za zelo strateške odločitve, ki vplivajo na to, kako boste napredovali skozi igro. Potem pa so tu seveda še vozila, ki so res dober dodatek tako v načinu za enega igralca kot v večigralskem načinu.

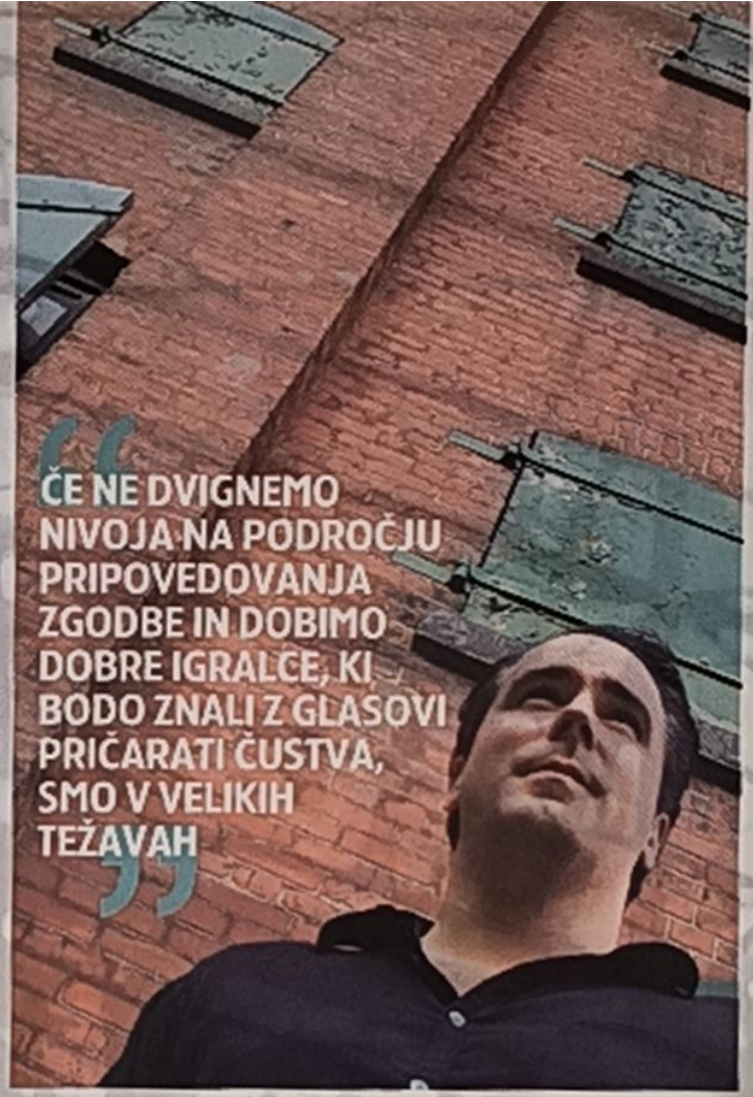
PCF Vaša skupina in Epic ste bili vedno na čelu grafične tehnologije za PC in boste z novim pogonom *Unreal 3* verjetno tam tudi ostali. Kako pomemben se vam zdi status PC-ja kot platforme, ki potiska naprej grafičen izgled iger in kako dolgo mislite, da bo še naprej tako?
James Zaenkrat še ne vemo dosti o konzoli PlayStation 3, predstavljam pa si, da bo konkreten korak naprej od trenutnih PC-jev, a mu bo PC scena hitro začela slediti. Pri koncu življenjske dobe vsake generacije konzole, bodo PC-ji ujeli in prevzeli pobudo, se mi zdi.

PCF Na kateri točki bomo dosegli mejo, ko novi grafični pogoni ne bodo več bistvenega pomena za uspeh igre?
James Mislim, da takšna točka ne obstaja, vsaj ne v bližnji prihodnosti. Najbolj zanimiva stvar, ki bo doletela naslednjo generacijo iger v letu ali dveh, je tehnologija, ki bo omogočila izdelavo bolj verjetnih svetov in oseb. Ko te spregovorijo, so veliko bližje filmski kvaliteti kot kadarkoli prej, tako da je igralec deležen veliko bolj kinematične izkušnje kot v preteklosti. Velikansko področje, ki mora ujeti tehnologijo, je sposobnost iger, da pripovedujejo zgodbo. In to je nekaj, kar bomo s *Pariah* postavili na višji nivo.

Slednje bo še pomembnejše za naslednjo generacijo iger, ker bodo tam osebe bolj realistične. Vzemimo za primer Golluma iz *Lord of the Rings*, ki je računalniško izrisan lik. Predstavljajte si, da bi bil njegov glas slabo odigran ali da bi bila zgodba, ki ga vključuje, slaba – film bi izgubil ogromno, kajne? Gollum je bil kul, za njim je bila kul tehnologija, ampak vzemi mu kul glas ali dušo in dobili boste brezzvezen lik sredi brezzvezne zgodbe: Gollum bi smrdel.

In natanko to se bo zgodilo z igrami: liki bodo vedno bolj verodostojni. Imamo znanje, da naredimo te like bolj realistične: lahko ustvarimo premikanje oči, jih pripravimo do mežikanja, in jim damo izgled računalniško ustvarjenih likov iz filmov. A če ne dvignemo nivoja na področju pripovedovanja zgodbe in dobimo dobre igralce, ki bodo znali z glasovi pričarati čustva, smo v velikih težavah. In to je naslednji korak: vpeljati čustva in povezati tehnologijo z vrhunskim igranjem, vrhunsko zgodbo in vrhunsko igralnostjo ter tako postaviti pred igralca bolj verjetno izkušnjo. Če bi kak film ostal brez vsega tega, bi bil zanič – nihče ga ne bi želel videti.

PCF In dobili bi nekaj takšnega kot je *The Phantom Menace*...
James Natanko tako! To je odličen primer – vsi so bili tako navdušeni pred prihodom *The Phantom Menace* in filma *Final Fantasy*, a če bi avtorji v njiju dali boljšo zgodbo, bi bila še toliko boljša. In to se bo sčasoma začelo dogajati tudi na področju iger.



PCF Se ti zdi, da smo zdaj res na prelomni točki? Zdi se nam, da veliko ljudi preprosto sprejme dejstvo, da je 99 odstotkov zgodb in igranja v igrah precej slabega, tako da so takšne igre še naprej uspešne.
James Sprva bo iger, ki bodo premostile to težavo, malo; pri naslednji generaciji pa bodo to storili vsi naslovi, ki se bodo potegovali za prestol ñ to bo popolnoma izničilo prodajo ostalih naslovov, ki se bodo naslanjali zgolj na tehnologijo. Na vrhu bodo stali razvijalci, ki bodo dovolj pametni, da bodo združili vse potrebne komponente. Pomislite na vse filme o superjunakih, ki so prišli na platno: nekaj jih je bilo odličnih, ker so imeli poleg vsega ostalega tudi odlično zgodbo, druge pa so gledalci ignorirali, ker poleg slastnih posebnih učinkov niso ponudili ničesar drugega.

PCF Misliš, da obstaja možnost, da bo ljudem vseeno? Veliko več je ljudi, ki bi gledali film *Van Helsing* kot tistih, ki bi raje gledali *Lost in Translation*. Tudi pri igrah je veliko takšnih, ki si želijo samo malo streljanja in se jim ne da ukvarjati z zapleteno zgodbo.
James Se strinjaš, da ima *X-Men 2* dobro zgodbo? In da ima *Spider-Man* vsaj solidno zgodbo? Vse to se vidi pri prodaji kart. Prepričan sem, da se bo podobna stvar pokazala tudi pri igrah – lahko boste imeli igro s fenomenalno tehnologijo, a če ne bo v ozadju tudi odlične zgodbe, ne boste imeli ustrezno velike prodaje. Če se skušaš spomniti najljubših trenutkov v igrah, bodo to gotovo trenutki, ko se je zgodilo kaj čustvenega, kajne? Morda je umrl eden izmed tebi najljubših likov ali pa je prišlo do čisto filmskega preobrata.

Predstavljajte si zgodbo, ki je še za odtenek slabša od tiste v *Van Helsingu* – mislim, da igričarska industrija ni še niti blizu temu nivoju – mi smo še vedno na stopnji B-filmov. Najprej se moramo sploh dvigniti do nivoja *Van Helsinga*. V prihajajočih letih bo prišlo do velikega napredka, saj se proračuni večajo in lahko zato najemamo boljše pisce scenarijev in se tako zavestno odločamo za boljšo zgodbo, ki bo ljudem všeč. Verjetno ne bo vsakdo skušal narediti igričarski ekvivalent *Lost in Translation*, *Adaptation* ali česa podobo kvalitetnega, bi pa morali vsi meriti na nekaj, kar ima v sebi vsaj malo duše.

Vsi moji argumenti pa ne pomenijo, da igra ne sme imeti akcije; če nimaš odlične igralnosti, si svojemu izdelku kljub vsemu iztrgal dušo, saj je glavni cilj igre zabavati uporabnika.

PCF Kdo poleg vas še skuša izdelati igro, ki bi se bolj osredotočala na samo zgodbo?
James To je dobro vprašanje. Slišal sem govorice o skupinah, ki se ukvarjajo s takšnimi projekti, ne poznam pa podrobnosti. Vedno bolj postaja jasno, da zahajamo v naslednjo generacijo iger. Začeli smo z izdelavo iger, ki gledajo dve ali tri leta v prihodnost in vemo, kaj vse lahko storimo z dodatki, kot je obrazna animacija. Samo pomislite, kaj bomo lahko naredili v naslednji fazi, ki bo izgledala kot ta najin pogovor. Samo pomislite, koliko bliže nam bodo liki, ki bodo nastopali v njih.

PCF Ali gre tu za ločeno pot od smeri spletnih večigralskih iger, kjer pride do čisto prave interakcije med ljudmi ali pa se bosta mogoče oba tipa sčasoma zlila?
James Mislim, da se bo zvrst MMO gotovo razvila. Veliko bo eksperimentiranja: ljudje bodo poskušali z novimi stvarmi in potem jim bodo vsi sledili in uporabljali iste ideje. Stvari bodo našle svoje lastne poti. Gre za proces, ki se obrača k sami skupnost in ni zgolj produciranje izdelka. Pri zvrsti MMO je treba ves čas skrbeti, da so stranke srečne in da dobijo tisto, kar želijo.

PCF Ali si lahko predstavljaš, da bo Digital Extremes kadarkoli poskusil kaj podobnega?
James Pravzaprav smo pred tremi leti poskušali ustvariti *Dark Sector* [skrivnostna igra za naslednjo generacijo konzol, **www.darksector.com**], spletno večigralsko igro, a bolj kot smo se poglabljali v zamisel, bolj smo spoznavali, da je to prevelika in preveč nora stvar, da bi z njo nadaljevali. Gre za ogromno tveganje, ker so stroški tako veliki, da ob njih vsi postanejo nervozni. Odlično je, da so nekatere tovrstne igre tako uspešne, nisem pa prepričan, da se bomo sami s tem še ukvarjali, ker smo naleteli na tako dober odziv na področju prvoosebnih strelskih iger. Trenutno se najbolj ogrevamo za idejo, da bi v akcijske igre vgradili elemente zgodbe.

PCF

www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

Glasba vsepovsod

Splošno znano je, da je za nakup nove zvočne kartice čedalje manj tehtnih razlogov. Pri *PCF* smo prisluhnili še glasu odpora.

Najbolje bo, da kar priznamo: zvočne kartice niso seksi. Medtem ko vsak lastnik PC-ja, ki da kaj nase, išče najboljšo grafično kartico, se večina sprijazni kar s tisto zvočno kartico, ki so jo dobili skupaj s sistemom. A čeprav zvočne kartice niso tako privlačne kot njihove grafične sestre, pa se na tem področju odvija tiha revolucija. Karticam niso samo padle cene, temveč so se tudi izboljšale do nezavesti.

Danes je skorajda nemogoče kupiti slabo zvočno kartico. Celo cenen izdelek za tri tisočake bo prav dobro opravljal svoje delo, še posebej če vas zvok na računalniku zanima samo do te mere, da občasno poslušate kak MP3. Če pa si želite najboljše možne zvočne kartice za DVD-je, MP3-je in igre, se pa splača odšteti nekoliko več denarja. Prostorski zvok je danes standard že na cenenih modelih, najnovejše kartice pa podpirajo toliko zvočnikov, da bi morali kupiti večje stanovanje, če bi želeli vse priklopiti. Na karticah boste našli tudi vrtoglavo številko priključnih mest, vključno z optičnimi izhodi, da lahko računalnik priklopite na vaš najnovejši glasbeni center, vmesnikom FireWire za dodatno razširljivost računalnika in vrata MIDI za priklop glasbene opreme. Če uporabljate vaš PC za digitalno vozlišče ali če si le želite občasno ogledati kakšno grozljivko, lahko nakup nove zvočne kartice močno spremeni vašo izkušnjo.

KAKO SMO TESTIRALI

Slušalke, prosim.

Ugotovili smo že, da danes ni več slabih zvočnih kartic, a to ne pomeni, da so vse kartice enake. Da bi zaznali razlike v kvaliteti zvoka, smo potrebovali pošten komplet zvočnikov. Vsako kartico smo namestili v testni PC (3 GHz Pentium 4 z Windows XP Home) in nanje priklopili sistem zvočnikov Creative Gigaworks S750 s certifikacijo THX. Ta komplet ima namreč nizkotonca, ki je tako glasen, da bi še mrtve zbudil.

V testne namene smo s karticami predvajali cel kup stvari, od jazza, popa in heavy metala, DVD-je s koncertnimi posnetki, serijo MP3-jev, kodiranih v 128, 192 in 320kbps, in seveda nekaj iger: *Halo* zaradi njih bombastičnih zvočnih sekvenc, *Deus Ex Invisible War* pa zaradi prostorskih zvočnih učinkov.

V vseh testih smo bili pozorni na čistost zvoka. Še je zvočna podlaga spadala med vročo akcijo? So bili inštrumenti/zvočni viri pravilno razporejeni po stereo in prostorskih kanalih? So bili basi jasni in udarni ali plehki in nezrazi? Prav tako smo bili pozorni na natančnost predvajanja oziroma na to, če so kartice prikrivale kakšne kole pomanjkljivosti zvočnega zapisa.

CELA ABECEDA

Izbira nove zvočne kartice zna biti naporen proces, saj se tudi najcenejše kartice bahajo s celo vrsto visoko zvenečih kratic, kot so EAX, ASIO, DTS in druge. Vse skupaj pa je ni tako komplicirano, kot se vam mogoče zdi. Različne kratice in standarde je mogoče razvrstiti v tri glavne kategorije: igranje iger, gedanje filmov ter ustvarjanje/poslušanje glasbe.

Za igralce je najpomembnejši EAX. Gre za Creativov standard za zvočne učinke v igrah, zaradi česar je tako podprt. Nekatere kartice podpirajo celo standarda Sensaura in A3D, ki sta podobna, ter DirectSound, avdio podporo v Microsoftovi tehnologiji DirectX.

Filmi DVD se lahko večinoma pohvalijo s prostorskim zvokom, najpogosteje v formatu Dolby Digital 5.1. Številka predstavlja številko zvočnikov, torej je 5.1 pet zvočnikov in nizkotonec; kartice, ki podpirajo prostorski zvok 7.1 pa torej omogočajo priklop sedmih zvočnikov in nizkotonca. Pri 5.1 je zvok razbit v osrednji kanal (center) za govor, nizkotonski kanal za nizke frekvence, ter levi in desni kanal za sprednje in zadnje zvočnike; 7.1 doda tej mešanici še dva zadnja zvočnika.

Za filme je prostorski zvok 5.1 čisto dovolj, danes pa že veliko iger podpira zvok 7.1. Ta je v svetu DVD še vedno slabo zastopan, a se bo to v naslednjih letih najverjetneje spremenilo. Da bi stvari še bolj zakomplicirali, naslednik 5.1 pri filmih DVD ni 7.1, temveč 6.1 – namesto zadnjega stereo kanala je dodaten zadnji kanal pri 6.1 kar mono. Čeprav je Dolby Digital najbolje zastopan zvočni format, pa se DTS (Digital Theatre System) uporablja pri skoraj vseh hollywoodskih izdajah. Tehnologija je tekmec Dolby Digital 5.1, večina zvočnih kartic pa podpira obe.

Nekatere kartice višjega razreda podpirajo tudi THX, zvočni standard, ki ga je ustanovil George Lucas. Ta v bistvu ni standard za prostorski zvok, temveč je bolj kvalitativne narave. Nalepka THX na zvočni strojni opremi torej pomeni, da je ta prestala stroge kvalitativne teste. Če se ukvarjate z ustvarjanje glasbe, bodite pozorni na gonilnike ASIO, ki zagotavljajo, da je strojna oprema združljiva s tovrstno programsko opremo, kot je *Cubase*.

Poleg izhodov za prostorske zvočnike pa mnogo kartic ponuja tudi priključke, kot sta SPDIF in FireWire (znan tudi kot IEEE1394). FireWire je tekmec USB in ponuja izjemno visoke hitrosti prenosa podatkov, kar je še posebej uporabno, če želite na računalnik priklopiti zunanje naprave FireWire. SPDIF je digitalna povezava, ki vam omogoča priklop računalnika na naprave, kot je oprema za domači kino, optična povezava pa omogoča priklop predvajalnikov MiniDisc in nekaterih predvajalnikov CD/DVD.

PA ŠE ŠTEVILKE

Ena od stvari, ki jih boste našli na vsaki zvočni kartici, je vzorčenje, običajno zapisano kot 24-bitno/96KHz ali 24-bitno/192KHz. Če ne snemate glasbe, te številke niso tako pomembne, kot se zdijo: CD je vzročen pri 16-bitih in kvaliteti 44,1KHz, zato vaši CD-ji ne bodo zveneli čisto nič bolje, tudi če vaša kartica zmore vzorčenje pri kvaliteti 192KHz. Za DVD-je in še posebej pri DVD-Audiu pa boste potrebovali višje vrednosti. Čeprav je DVD-Audio relativno redek format, se splača omisliti kartico, ki zmore 192MHz avdio, da je ne boste primorani zamenjati, ko boste kdaj v prihodnosti predvajati diske DVD-A na računalniku.

VKLOP IN ODKLOP

Vse kartice na tokratnem testu so notranje, kar pomeni, da jih namestite v prosto režo PCI na osnovni plošči. Še nedavno tega so bile vse zvočne kartice takšne, vse več proizvajalcev pa danes ponuja tudi kartice na vodilu USB ali celo FireWire. Takšne kartice niso idealne le za lastnike notesnikov (ki seveda sploh nimajo prostih rež PCI), temveč so manj strašljive za začetnike, ki se bojijo odpiranja ohišja in nameščanja notranjih naprav.

Lahko se zgodi, da bodo kartice na vodilih USB in FireWire sčasoma popolnoma nadomestile kartice na vodilu PCI. Že danes lahko vidimo znake te migracije: Terratec, na primer, je predstavil različico Aureona 7.1 na vodilu FireWire, Creativov Audigy 2 je na voljo kot zunanja kartica na vodilu USB 2.0, M-Audio pa ima celo serijo profesionalnih zunanjih zvočnih kartic.

Zaenkrat je izbira med PCI in USB oziroma FireWire stvar osebne izbire – bralci *PCF* se gotovo ne boste ustrašili zamenjave kartice PCI.

GLASEN NASVET

Cene kartic PCI, ki ponujajo prostorski zvok, se gibljejo od 23.000 SIT naprej, zato vas gotovo zanima, če boste z nakupom dražje kartice resnično dobili več. Odgovor na to je vsekakor pritrdilen. Če imate solidne zvočnike, boste takoj slišali razliko med cenenimi in dragimi karticami, je pa res, da ta ni ravno dramatična. Zvok, ki ga proizvedejo cenejše kartice, ni tako jasen kot pri dragih tekmicah, še posebej pri nižjih frekvencah.

Povedali smo že, da danes več ne morete kupiti slabe zvočne kartice, in pri tem vztrajamo. Čisto vsi v uredništvu smo se strinjali, da se ne bi branili niti ene same kartice iz skupine tokrat testiranih, saj so vse sposobne prebaviti večkanalni zvok tako v igrah, kot tudi v filmih in pri predvajanju glasbe. So pa med karticami vseeno kar precejšnje razlike. Nekatere se najbolje obnesejo v igrah, drugim pa bolj leži ustvarjanje glasbe; nekatere imajo omejene možnosti povezovanja, medtem ko je druge mogoče pretvoriti v praktično vse, razen umivalnega korita. Na naslednjih straneh preberite naše izkušnje s petimi karticami različnih cenovnih razredov. **PCF**

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

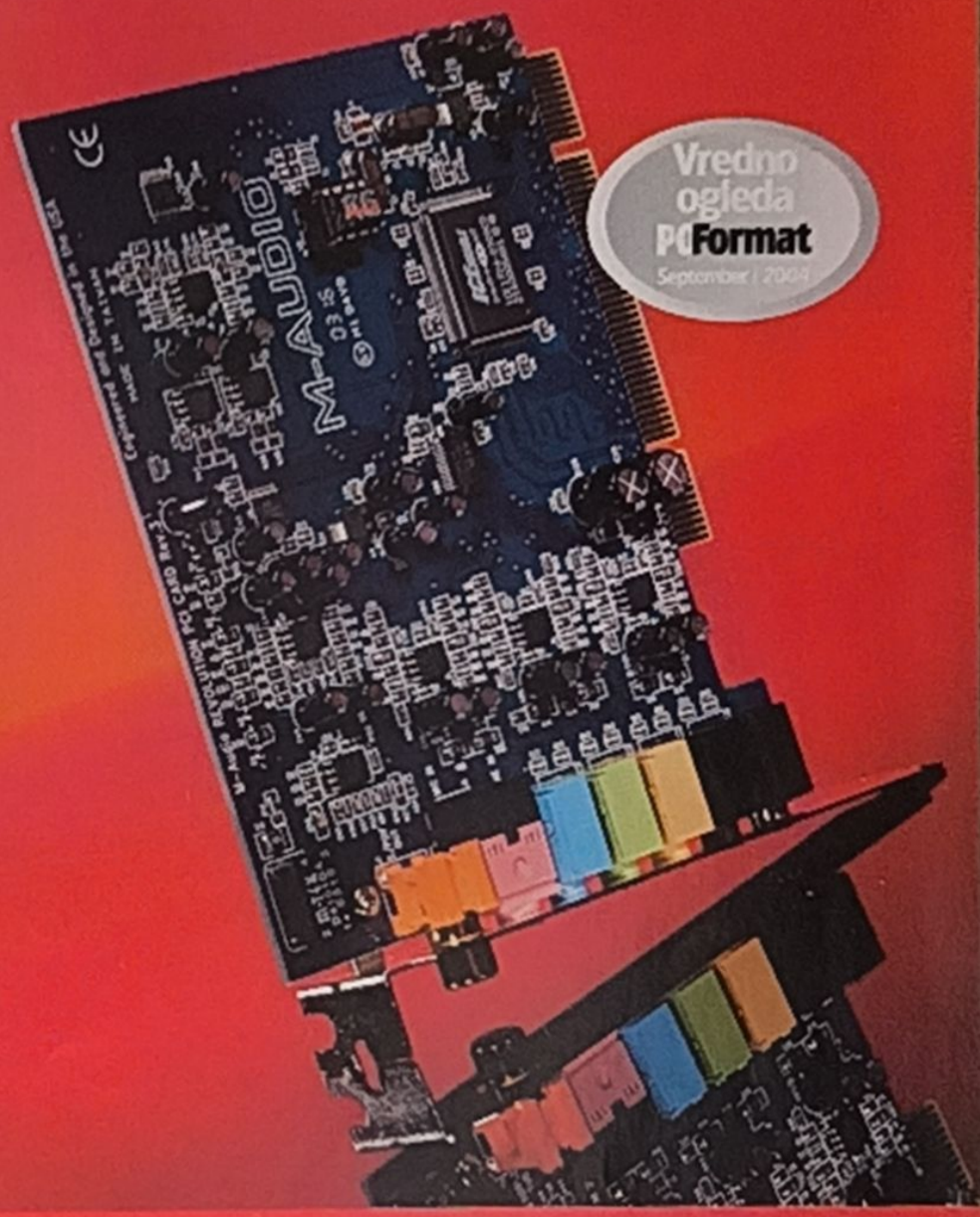
Revolution 7.1 Pokličite prodajalca 86%

Proizvajalec M-Audio Na spletu www.maudio.co.uk
Testiranje omogoči Audio Pro, 07 490 11 55

Revolution je najdražja kartica na našem testu, a boste v paketu našli veliko programske opreme, s katero se boste lahko poigrali: *Tony Hawk Pro Skater 3*, glasbeni program *VJ Lite*, *WinDVD 4*, 100 zvočnih vzorcev ter preizkusni različici programov za ustvarjanje glasbe *Reason* in *Ableton Live*. Sama kartica ni naphana s celo serijo pogojno nepotrebnih priključkov, saj ponuja digitalni izhod, vhoda za mikrofon in line-in ter štiri izhode za zvočnike, in to je vse. Revolution je še ena 24-bitna kartica, ki omogoča predvajanje prostorskega zvoka 7.1, podpira pa vse znane formate, vključno z EAX, Sensaura, ASIO, različne formate Dolby Digital in DTS.

Podjetje M-Audio je najbolj znano po profesionalni avdio strojni opremi in takoj ko namestite kartico Revolution, boste opazili, da je podedovala nekaj tega žlahtnega rodovnika. Pri dobro posneti glasbi in filmih je kvaliteta zvoka prav neverjetna, čeprav, tako kot Terratecova kartica, poudarja napake v zvočnem zapisu pri nizko kvalitetnih MP3-jih ali pri slabo posneti filmski zvočni podlagi. Basi so vredni posebne pohvale, ne glede na to, kaj poslušate – od acid housa, akustičnega jazza ali AC/DC, pozicioniranje pri stereu in prostorskem zvoku pa je že boleče natančno. Gre za kartico, ki kar kliče po tem, da zvišate jakost do nevarnih stopenj – na testu nas je premamila do te mere, da smo se od blizu srečali s strpgimi možmi postave. Ups.

Če je vaš PC primarno namenjen igram, smo mnenja, da je Creativov Audigy boljša (in nekoliko cenejša) izbira, za predvajanje in snemanje glasbe pa Revolution prekosi tako Creativovo kot tudi Terratecovo kartico. Če imate soliden komplet zvočnikov in MP3-je kodirane v visoki kvaliteti, bo vaša čeljust ob zvoku, ki ga zmore predvajati Revolution, padla po tleh.



Aureon 7.1 Space 22.900 SIT 83%

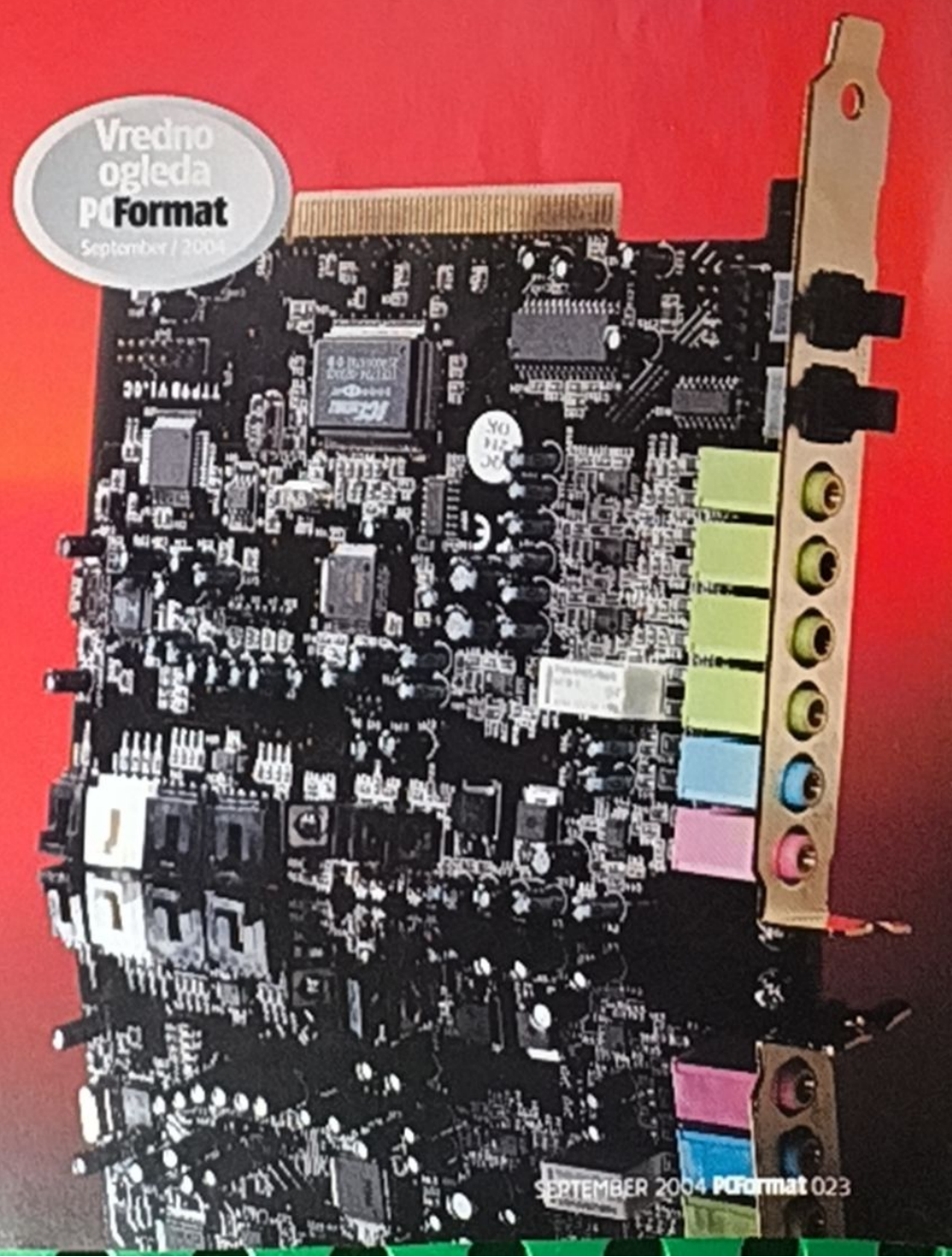
Proizvajalec Terratec Na spletu www.terratec.co.uk
Testiranje omogoči Power Plus, 01 511 27 27

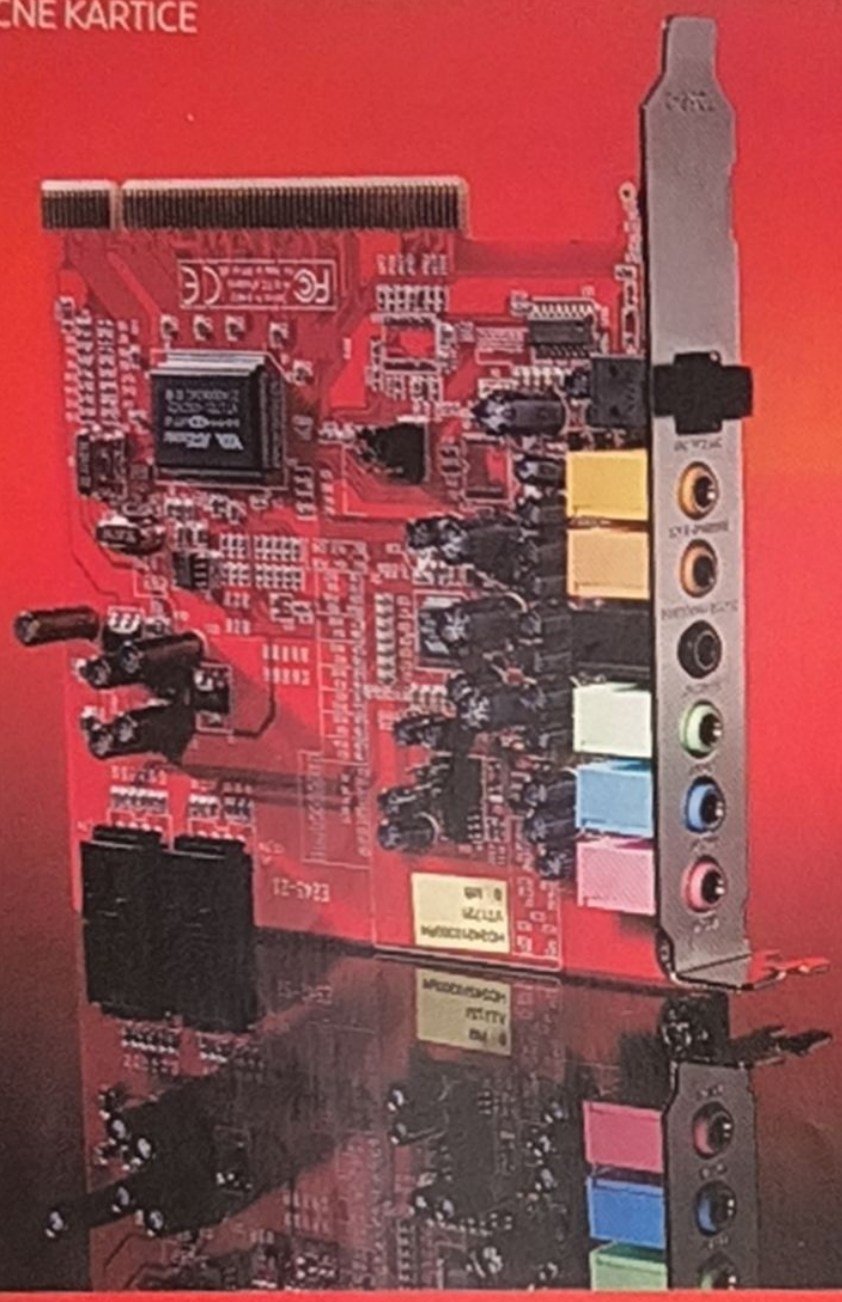
Tako kot Creative, tudi Terratec verjame v to, da mora za zahtevan denar veliko ponuditi. Ta kartica tako prihaja s priloženim predvajalnikom *PowerDVD*, programom za urejanje glasbe *WaveLab Lite*, programom za skladanje *Logic Fun* ter programom za pretvorbo in predvajanje zvočnih datotek *MusicMatch Jukebox*. Kartica omogoča predvajanje prostorskega zvoka 7.1 in vzorčenje v studijski kvaliteti 24-bitov/96KHz. Je pa res, da se Aureon noče podrejati slabim posnetkom, tako da so pomanjkljivosti le-teh dobro slišne. To je vsekakor odlična novica za avdiofile, slaba pa za vse tiste, katerih glasbena zbirka obsega predvsem MP3-je nižje kvalitete.

Aureon Space ima vse priključke, ki bi jih pričakovali: line-in, mikrofonski vhod, štiri izhode za zvočnike ter optični vhod in izhod in seveda interne priključke za modem in CD-ROM. Za razliko od drugih kartic nima vrat MIDI.

Kartica podpira Dolby Digital 5.1 in EX, podpira pa tudi EAX, a le različico 2.0, medtem ko Creativov Audigy podpira EAX 4.0. Vsakič doslej smo na testih ugotovili, da je zvok, ki ga proizvedejo Terratecove kartice, nekako bolj svetel kot pri ostalih, zato nas to pri Spacu ni presenetilo. Z izključenim izenačevanjem je pri predvajanju glasbe bolj slišati visoke tone, so pa basi zato odlično definirani. Tak svetel zvok nam je prav všeč, čeprav to pomeni, da bodo manj kvalitetni MP3-ji zveneli porazno – sicer pa lahko z izenačevalnikom to hitro spremenite in prikrijete zvočne nepravilnosti.

Pri predvajanju DVD-jev, kvalitetnih MP3-jev in zvočnih CD-jev zveni Terratec odlično, še posebej zaradi odličnega stereo in prostorskega pozicioniranja in kristalno čistega zvoka. Dobro se obnese tudi v igrah, čeprav se nam je zdel manj udaren kot Creativova kartica. Ta ima po našem mnenju prednost pri igrah, bodo pa resni ljubitelji glasbe uživali ob čistem, jasnem zvoku te kartice.





Hollywood@Home 7.1
Ok. 31.000 SIT

79%

Proizvajalec Gainward Na spletu www.gainward.de
Testiranje omogočil Media Markt, Avstrija

Gainwardova kartica spada med cenejše (je tudi najcenejša na tem testu), kar pa ne pomeni, da je slaba. Ponuja prostorski zvok 7.1 in podporo za serijo formatov Dolby, vključno z EX, podpira pa tudi EAX (1.0 in 2.0). Še enkrat smo se znašli na 24-bitnem/96KHz teritoriju, kjer smo lahko predvajali DVD-Audio do 192KHz. Po pričakovanjih pa priložena programska oprema ni ravno pisana: *WinDVD* in avdio program *WinRip*.

Kvaliteta zvoka Gainwardove kartice pa nas je prijetno presenetila. Sicer ne spada v visok razred, da bi ustrezala avdiofilskim standardom, ki jim ustrezajo Revolution, Aureon in Audigy, a vseeno ne zaostaja veliko. Najbolj slišna razlika v primerjavi s tekmeci je v basih, ki niso tako izraziti in sočni kot pri dražjih karticah, kar je najbolj izrazito pri dance glasbi, heavy metalu in glasbi z akustičnimi basi. Rezultat sicer ni slab, a vseeno ni najbolj prepričljiv. Nekoliko razočara pomanjkanje udarnosti, ki je vidno tako pri igrah in filmih, kot tudi pri glasbi. Drugače je pa zvok čist in jasen, separacija zvoka v stereo in več kanalov pa je dobra tako pri igrah, kot tudi pri glasbi in filmih.

A ne pozabite, da Gainwarda primerjamo z zvočnimi karticami, med katerimi so tudi take, ki so trikrat dražje, in da smo na kartico priklopili zvočnike visokega razreda – lahko bi rekli, da smo pri testu dlakocepili. Za večino uporabnikov bo nižja cena vsekakor nadoknadila malenkostne pomanjkljivosti v zvoku Gainwarda glede na veliko dražje kartice. Če niste avdiofil, se splača razmisliti o Gainwardovi kartici: je poceni in kvalitetna.

541DX 5.1 Sound Expert Optical Ok. 23.000 SIT

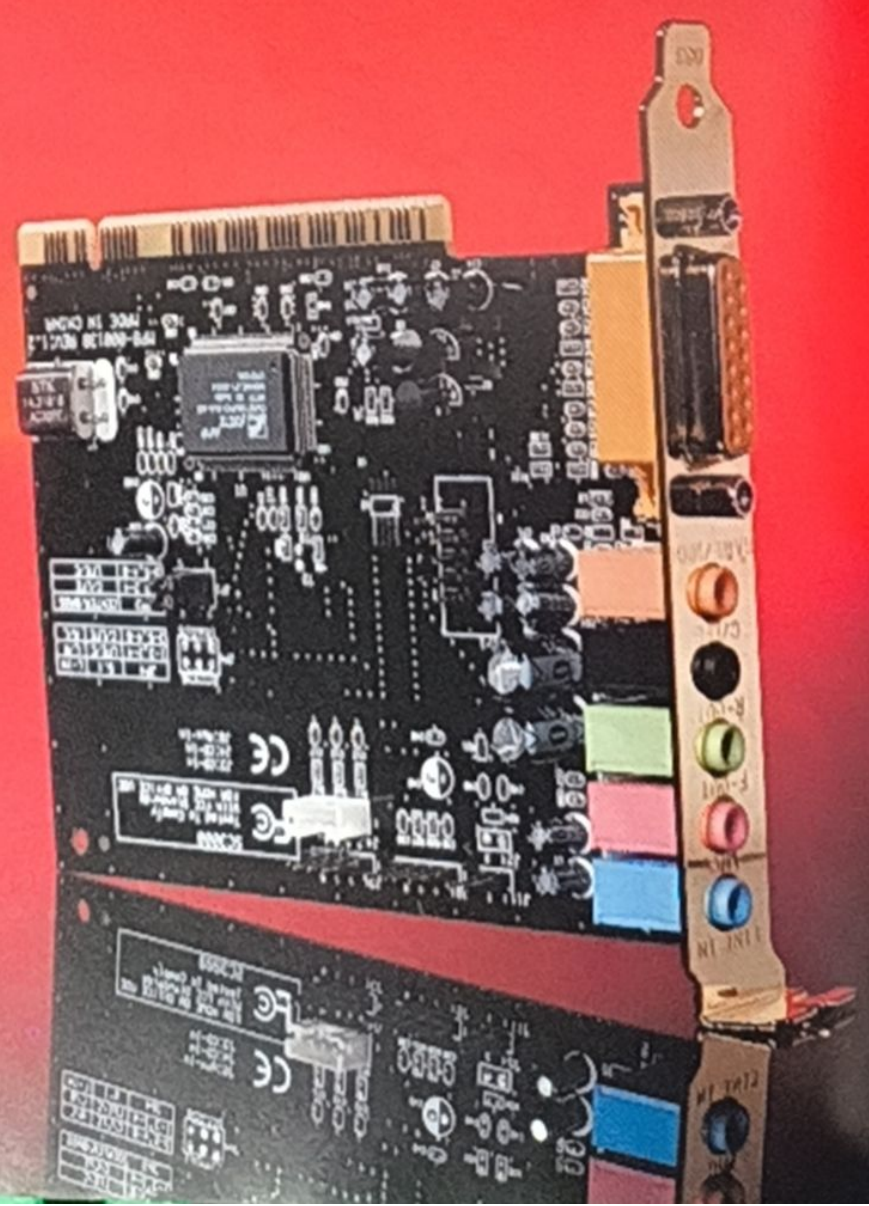
70%

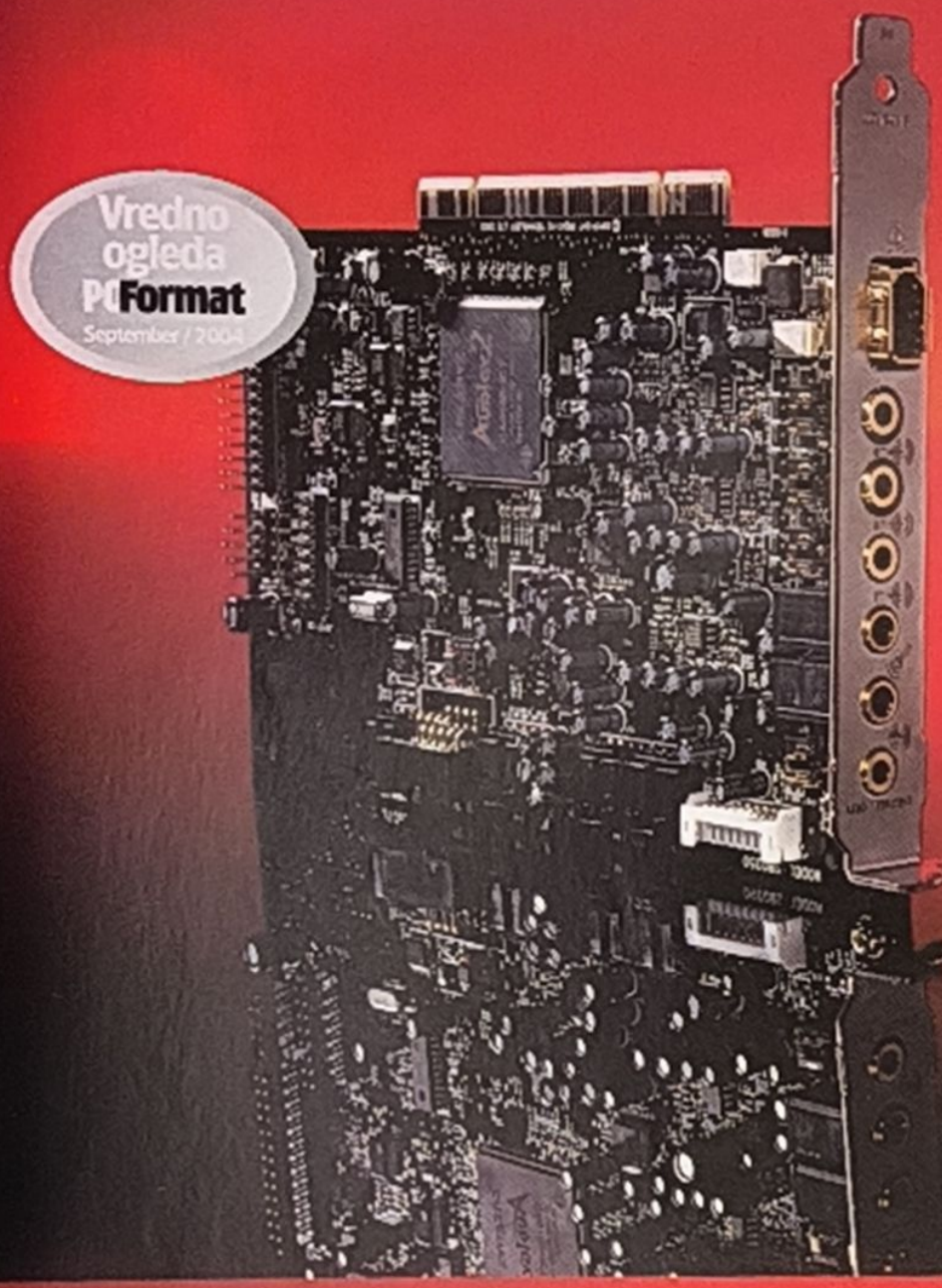
Proizvajalec Trust Na spletu www.trust.nl
Testiranje omogočil Trion, 01 563 40 10

Ta poceni kartica se ne more kosati z drugimi karticami na testu, saj gre za kartico 5.1, medtem ko so vse ostale 7.1 – zato pa Trustov izdelek ponuja več priključnih mest. Veliko, veliko več priključnih mest. Na sami kartici PCI so klasična priključna mesta za zvočnike, line-in in vhod za mikrofon ter vhod MIDI, dodatnen ščitek pa ponuja še štiri dodatna priključna mesta: optični in digitalni vhod in izhod. Pri kartici tega cenovnega razreda nismo pričakovali kaj bogate programske opreme, zato nas dejstvo, da je priložen samo *WinDVD*, ni presenetilo.

514DX podpira EAX (spet samo različico 2.0) in Dolby Digital 5.1, ker pa ne gre za kartico 7.1, ne podpira Dolby Digital EX. Za večino uporabnikov pa je zvočna kartica 5.1 popolnoma dovolj, in Trustov izdelek se prav dobro obnese pri predvajanju MP3-jev, CD-jev, DVD-jev in zvočne podlage v igrah. Po kvaliteti zvoka je ta kartica primerljiva z Gainwardovo: separacija sterea in več kanalov je dobra, basi pa so nekoliko neizraziti in ne ponujajo kombinacije čistosti in udarnosti kot pri dražjih karticah na tem testu. To ob uporabi slušalk ali skromnejših zvočnikov ni tako slišno, če imate dobre zvočnike in radi poslušate glasno glasbo, pa vas bodo basi razočarali.

Cenovno je Trustova kartica neposredna tekmica Gainwardovi, ki je celo nekoliko cenejša, ponuja pa prostorski zvok 7.1 namesto 5.1. Glede na to, da je kvaliteta zvoka pri obeh praktično identična, bo odločilni faktor pač vaša želja – odločite se, kaj bolj potrebujete, prostorski zvok 7.1 ali dodatna priključna mesta. Če se vam zdijo slednja bolj pomembna, se splača vreči oko na Trustov izdelek.





Audigy 2 ZS 29.900 SIT

84%

Proizvajalec Creative Na spletu europe.creative.com
Testiranje omogočil Eventus Computers, 01 200 35 00

V paketu s to kartico boste dobili zajetno količino programske opreme, pa če jo potrebujete ali ne: multimedijski predvajalnik *Creative MediaSource*, *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness* in *Rainbow Six: Raven Shield* – in seveda gora Creativovih aplikacij, vključno s takimi za snemanje glasbe in predvajanje DVD-jev. Na kartici se bohotijo trije izhodi za zvočnike, digitalni SPDIF, vmesnik FireWire in običajna priključna mesta za modem in CD, ter line-in. Dokupite lahko tudi Creativovo zunanjo enoto, če potrebujete več vhodov in izhodov. Na dodatni ploščici boste našli vrata za MIDI.

S 24-bitnim/96KHz vzorčenjem je Audigy 2 popolnoma združljiv z DVD-A, podpira pa še EAX 4.0, EAX HD, DTS in Dolby Digital 5.1, kar pomeni, da zna predvajati prostorski zvok 5.1, 6.1 in 7.1. Kartica ima tudi certifikat THX, kar pomeni, da bi naj bil zvok izjemen – in tudi je. Creativova kartica je brez težav zmogla čisto vse, kar smo ji servirali, od akcijskih iger do DVD-jev s posnetki koncertov ter celo CD Slipknotov (da, še danes nam je nerodno). MP3-ji nizke kvalitete pa ji niso najbolj dišali – Audigy res grdo poudari pomanjkljivosti pri predvajanju – so pa zato kvalitetni MP3-ji, avdio CD-ji in DVD-ji zveneli naravnost fantastično. Pozicioniranje stereo in več kanalov je odlično, basi so udarni in se ne spremenijo v bobnečo zmešnjavo nizkih frekvenc, posnetki koncertov pa so nas dobesedno zabili v tla.

Audigy se je tudi v igrah obnesel odlično. Ambientni učinki so bili primerno sočni, ko smo se plazili naokoli, ko pa smo morali uporabiti velike puške, pa so bile eksplozije že skoraj strašljive. Kartica je sicer nekoliko dražja od konkurenčnih, a je razlika med njo in cenejšimi karticami še kako slišna.

OD BLIZU

Oglejte si podrobnosti testiranih zvočnih kartic.

	M-Audio Revolution 7.1	Terratec Aureon 7.1 Space	Gainward Hollywood @Home 7.1	Trust 514DX 5.1 Sound Expert	Creative Audigy 2 ZS
Cena	£85	£84	£27	£29	£85
Kanali	7.1	7.1	7.1	5.1	7.1
Snemanje	24-bitno/96KHz	24-bitno/96KHz	24-bitno/96KHz	Ni podatka	24-bitno/96KHz
Predvajanje (prostorski zvok)	96KHz	96KHz	96KHz	Ni podatka	96KHz
Predvajanje (stereo)	192KHz	192KHz	192KHz	Ni podatka	192KHz
Digitalni izhod	Da	Ne	Da	Da	Da
Optični izhod	Ne	Da	Ne	Da	Ne
Igralna vrata	Ne	Ne	Ne	Da	Ne
Optical in	Ne	Da	Ne	Da	Ne
Game port	Ne	Ne	Ne	Da	Da
EAX	2.0	2.0	2.0	2.0	4.0
Vrata FireWire	Ne	Ne	Ne	Ne	Da
DTS	Da	Da	Ne	Ne	Da

Leadtek®

We Make Dreams a Reality

The way it's meant to be played

NVIDIA.

WinFast® A400 Series

NVIDIA. GeFORCE 6800 Ultra

NVIDIA. GeFORCE 6800 GT

Grafične kartice za zmagovalce!

Najboljše razmerje zmogljivost/cena!

- Leadtek Air-Surrounded hladilni sistem (2D način < 30db)
- 16 superskalarnih cevovodov (3D način≤ 33db)
- Polna podpora 3.0 modelu za senčenje
- 256bit GDDR3 spomin-preko 1GHz DDR prenos podatkov
- 64 bitno filtriranje in senčenje tekstur s plavajočo vejico
- Dual - Link DVI podpora
- Priloženi dve zelo priljubljeni DX9 igriei

PCI EXPRESS series

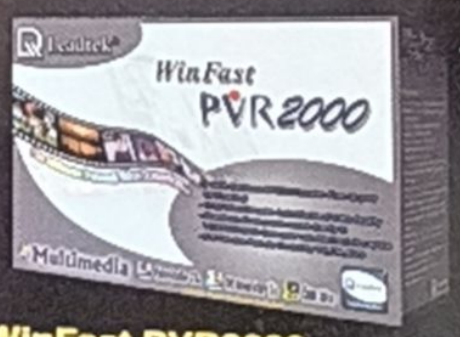
NOVO
Multimedia Series

WinFast PX350

- NVIDIA GeForce PCX5900 GPU
- 128MB hiter DDR spomin (256 bit)
- Podpira D-sub, DVI & TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0 in OpenGL1.5

WinFast PX360

- NVIDIA GeForce PCX5750 GPU
- 128MB hiter DDR spomin
- Podpira D-Sub, DVI & TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0 in OpenGL1.5



WinFast PVR2000

- NVIDIA GeForce PCX5750 GPU
- 10-bitni video dekoder
- Strojni MPEG-II enkoder
- DirectBurn... in še mnogo VEČ!

Acord-92 d.o.o.
Stegne 13
1000 Ljubljana, Slovenia

Tel.: (01) 583 72 30
Fax: (01) 519 80 20
www.acord-92.si
info@acord-92.si

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13,
1000 Ljubljana, Slovenia

Tel : (01) 589 62 26
Fax: (01) 589 62 10
www.jae.si
prodaja@jae.si

www.leadtek.com

PCFormatova pokušina

ALI ZAZNATE RAZLIKO?

Nekateri imajo radi kokto, drugi kokalolo, eni se odločajo za nVidio, drugi za ATI-ja – pa je to sploh pomembno? Prav to smo se odločili ugotoviti – na slepo.

Ne razumite nas narobe – ravno tako smo zasvojeni s specifikacijami kot vsak drug računalniški navdušenec, a si tudi mi včasih želimo česa bolj otipljivega kot je "800MHz sistemsko vodilo" ali "milijon ton drugonivojskega pomnilnika". Seveda se vsi dobro zavedamo zmogljivostnega poskoka, ki ga nudijo nove 630mm überhitre turbine na grafičnem defravdantu, se pa pogosto sprašujemo, do kakšne mere vsa ta oprema pripomore k lažjemu delu in boljši igralni izkušnji. Ali obstaja kak konkretnejši razlog za nakup opreme določenega proizvajalca, kot le predanost določeni blagovni znamki? Zato smo se odločili poiskati odgovore na ta vprašanja na popolnoma nov način, ki nima nikakršne zveze z dejanskim merjenjem zmogljivosti...

Začeli smo tako, da smo določili štiri kategorije izdelkov, ki so pomembni za človeško digitalno namizno izkušnjo: procesorje, grafične kartice, zvočne kartice in zvočnike. Iz vsake kategorije smo izbrali tri izdelke, od noro dragih do cenovno najbolj dostopnih. Nato smo pognali serijo naših najljubših iger, DVD-jev, skladb in video kodekov, ter vse te komponente preizkusili. Nato pa smo se morali odločiti še, kako jih uvrstiti, zato smo uporabili našega pisarniškega digitalnega morskega prašička, Sebastjana Omerzuja.

G. Omerzu je popoln testni subjekt: 28 let star navdušenec nad igrami, filmi in glasbo, ki se pri VideoToP-u ukvarja s prodajo iger. Ko ni v službi, se Sebastjan prestavlja od računalnika do televizorja, ki je edina stvar, ki ga lahko odvrne od njegovega nočnega večigralskega vojskovanja. Če odmislimo njegovo tehnično podkovanost, smo Sebastjana izbrali tudi zato, ker prav dobro izgleda z zavezanimi očmi – in zavezane oči so bile predpogoj za ustvarjanje enega od mnogih "testnih pogojev", ki so zagotovili popolno objektivnost odgovorov našega subjekta. Seba je imel zavezane oči pri vseh zvočnih testih, pri ostalih pa je videl samo tipkovnico, miško in 17-palčni zaslon, vse ostale komponente pa so bile pokrite z rjuhami Tomaževe mame, ki se še danes pritožuje, da smo jih prav nečloveško zasvinjali.

Tako smo pripravili kulise za novo vrsto eksperimenta, v katerem je bilo strogo prepovedano poganjanje zmogljivostnih testov.

> "IZ VSAKE KATEGORIJE SMO POISKALI TRI IZDELKE, OD PREGREŠNO DRAGIH DO CENOVNO DOSTOPNIH"

Bitka procesorjev

Dva najnovejša procesorja proti izboru za obubožano študentarijo.

KAJ JE V ŠKATLI

ATHLON 64 **Prescott P4** **ATHLON XP**

KAKO SMO TESTIRALI

Od Sebastjana smo zahtevali izvajanje zahtevnih nalog, ki vključujejo večopravilnost in igranje.

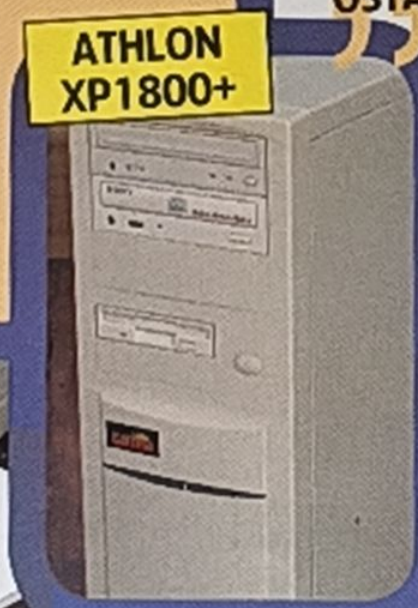
Naš testiranec je dobil dve vprašanji: Kateri procesor je AMD, kateri je P4 Prescott in kateri je 1800XP ter po čem je to sklepal? In: Kateri računalnik je bil najhitrejši pri filtriranju slik v *Photoshopu*?

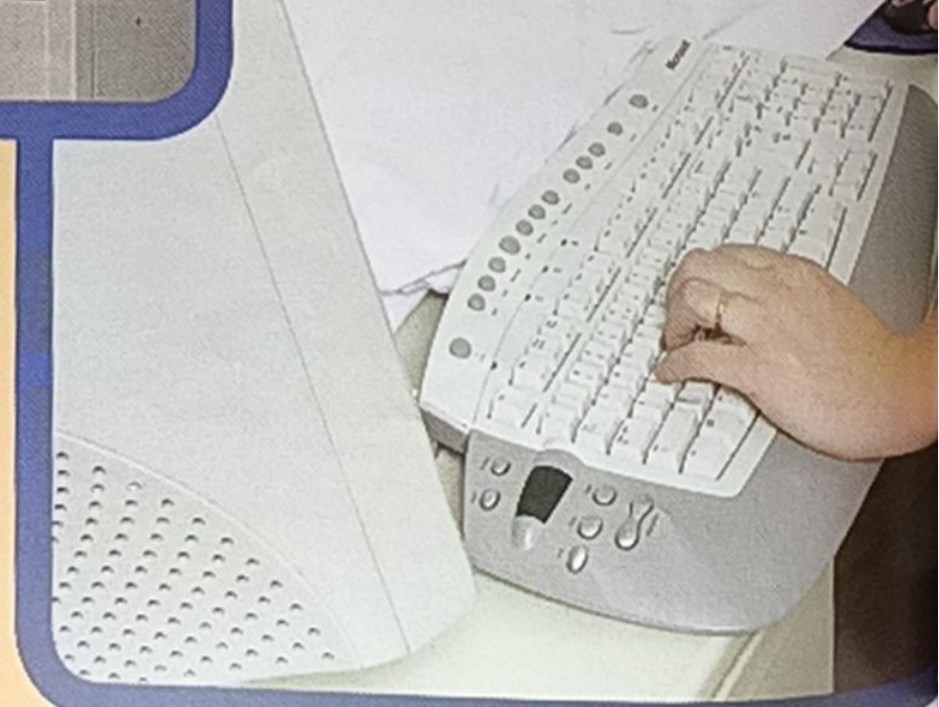
Zanimivo je bilo to, da je na Vprašanje 1 v celoti odgovoril pravilno, torej je pravilno imenoval vse tri tekmece. Ko smo ga povprašali, kako je prišel do tega zaključka, je povedal, da je izkušnja s procesorjem AMD 64 popolnoma drugačna kot pri ostalih dveh. "Ko sem zagnal *Internet Explorer*, se je preprosto odprl v drugačnem času, kot sem bil vajen. Tudi večopravilnost z AMD 64 je bila neprimerno boljša.. Med online igro (*WW2* online) in *Photoshopom* sem lahko preklapljal brez zastojev."

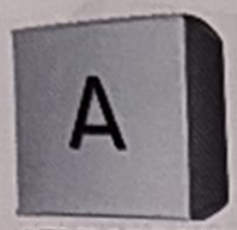
"Nemogoče je zgrešiti," je povedal, "64-bitni procesor preprosto daje občutek, da je nov. V bistvu je tako, kot bi nekdo zamenjal okvir in krmilo na mojem kolesu, a bi bilo vse še vedno iste barve."

Na Vprašanje 2 pa je naš morski prašiček Sebastjan dal manj odločen odgovor. "Oba velikana, AMD 64 3400+ in 3,4GHz P4 Prescott sta bila skoraj enaka. Pogosto se igračkam s filtri v *Photoshopu*, ne bi pa mogel zatrdno reči, da sem zaznal kakšno razliko med obema. Če bi mi dali štoparico, bi lahko dal bolj natančen odgovor. Sta pa oba pasje hitra, za razliko od počasnega XP1800+."

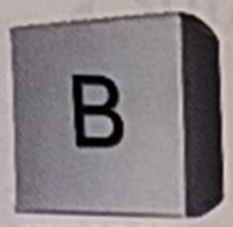
> "IZKUŠNJA S PROCESORJEM AMD 64 POPOLNOMA DRUGAČNA KOT PRI OSTALIH DVEH"



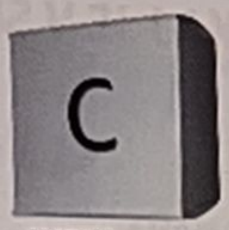




ATI RADEON 9800XT



GEFORCE FX5950



INTEL EXTREME

Grafični gladiatorji

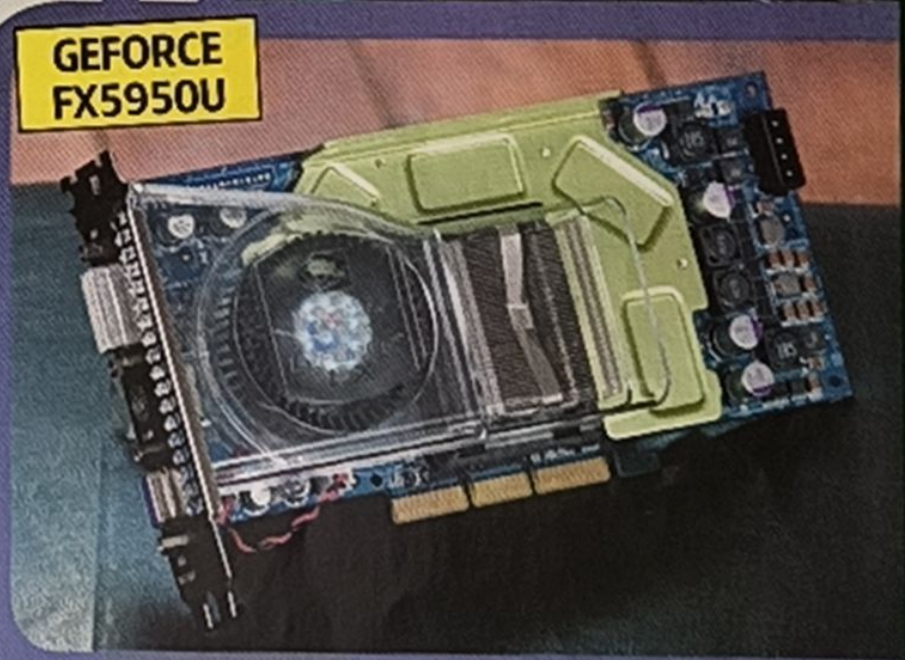
Kateri od grafičnih titanov bo zmagal v našem enostavnem, a izčrpnem testu?

KAKO SMO TESTIRALI

Subjektivna sodba o renderiranju v računalniških igrah.

Naš testni igralec ni imel nikakršnih težav pri prepoznavanju ATI-jeve in nVidiine kartice. Tretja kartica pa ga ni prepričala v nobenem od treh testnih naslovov. To pa še ne pomeni, da je integriran Intel Extreme katastrofalno slab, saj so bile vse tri igre z njim čisto lepo igralne.

Zanimivo je bilo, da Sebastjanu ni uspelo zanesljivo ločiti nVidie in ATI-ja v *Microsoft Flight Simulatorju 2004* in v *Homeworld 2*. "Letalska simulacija je bila osupljivo lepa na prvih dveh karticah. Točno sem vedel, da letim s 747, ko so bili vključeni vsi grafični dodatki. Pri nobeni ni bilo zaznati kakršnih koli težav. Drugi let (s kartico nVidia GeForce FX 5950 Ultra) je bil nekoliko bolj robat na pogled. *Homeworld 2* je vizualno osupljiv in je tudi na tretjem računalniku prav solidno tekel (notesnik s čipom Intel Extreme), a ga ATI in nVidia posekata na celi črti. Ne bi pa mogel trditi, da sem videl večje razlike med ATI-jevo in nVidiino kartico."



PCFormatov morski prašiček je srečen morski prašiček, a ne, Sebastjan?

Video na zahtevo

Kodek izberite na lastno odgovornost.

Pri 512 bitih v sekundi, povprečni video kvaliteti, smo kodirali DV video posnetek, ki smo ga posneli na zabavi uredništva. Tri minute videa smo uvozili preko vmesnika FireWire in ga v isti kvaliteti pretvarjali v *Windows Movie Makerju 2* (WMV), *DivX Pro* (DixV) in *Vidomiju* (XviD).

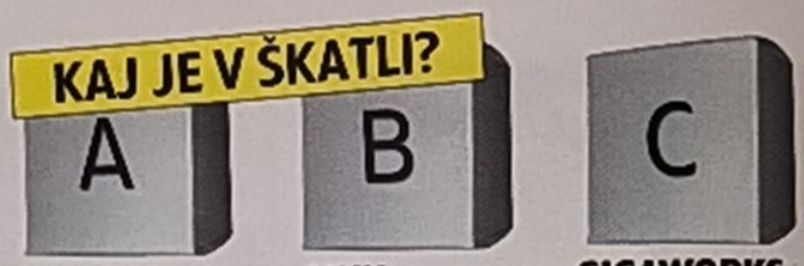
Pretvorba iz AVI v WMV je povzročila ogromen padec v kvaliteti. Ko se je na posnetku kaj premikalo, je WMV prikazal nazobčane robove. To pa se ni zgodilo s kodekom *DivX*, ki je "zgladil vse ostre robove". Standard *XviD* je vedno popularnejši kodek, združljiv z MPEG-4. Ker gre za projekt odprte kode, smo se malce namučili, da smo ga primerno usposobili, zahvaljujoč dokaj dobri možnosti plug-and-play, ki jo ima *Vidomi*, nam je pa uspelo pretvoriti AVI tako, da je bil Sebastjanu všeč. Je pa tudi ta trpel zaradi nekoliko kolcajočega premikanja. Če bi imeli več časa, bi bil rezultat gotovo boljši. Sebastjan ni bil najbolj prepričan, kateri kodek je kateri, mu je bila pa različica v *DivX* najbolj všeč.

www.xvid.org/ www.vidomi.com/ www.divx.com/ www.microsoft.com/

Govorčev podij

Dobri zvočniki so lahko zadnja otipljiva prednost: zvok za dva milijona tolarjev.

KAJ JE V ŠKATLI?



A YAMAHA YST-M20DSP

B LINN CLASSIK

C GIGAWORKS S750

KAKO SMO TESTIRALI

Zvočniki Linn za dva in pol milijona proti klasičnim zvočnikom za PC.

Ta test je bil verjetno najbolj zgovoren. V vsakem testu: DVD, *Call of Duty* in glasbi, ni imel Sebastjan nobenih težav pri točnem določanju cenenih zvočnikov, Creative GigaWorks, ki spadajo v srednji razred, in kompleta Linn. Najbolj ga je navdušil zvok v *Band of Brothers*. "Zadnji zvočniki (GigaWorks S750)," je povedal, "so stresli sobo. Glede na ceno Creativovih izdelkov (107.000 SIT) bi jih takoj kupil. A vseeno ni primerjave med tem kompletom in kompletom Linn... zvok, ki ga proizvajajo zvočniki Linn, je kot bi si film ogledal na prostem. Niso glasnejši, le zvok je neprimerno sočnejši. Kar tresel sem se ob zvokih vzletanja letal v filmu. Preprosto te postavijo v sredo dogajanja. V glasbeni podlagi je tudi nekaj precej tihih delov in pri zvočnikih Linn slišiš še tako prefinjen šum. Pri Yamahinih in Creativovih zvočnikih pa je bilo slišati rahel šum."

Call of Duty je tehtnico prevesil na Creativovo stran: "Sistem GigaWorks svoje delo vrhunsko opravi... ko pa granate eksplodirajo, pa Linnov nizkotonec kar eksplodira." Sistem GigaWorks je torej očitno zdrava izbira.

"ZVOK, KI GA PROIZVAJAJO ZVOČNIKI LINN, JE KOT BI SI FILM OGLEDAL NA PROSTEM. NISO GLASNEJŠI, LE ZVOK JE NEPRIMERNO SOČNEJŠI"

Hej Mr. DJ

MP3, WMA, OGG: kateri nam najbolj masira ušesa?

Pri 192kbps (stereo) in vzorčenju **44.100KHz** smo pretvarjali ***National Express*** iz ***The Best of the Divine Comedy***. Z ***Windows Media Playerjem 9*** smo skladbo pretvorili v **WMA**, z ***iTunes 4*** v **MP3**, z ***Audiograbberjem*** **1.83** pa v format **OGG** (**www.audiograbber.com-us.net**). Vse tri različice smo predvajali preko zvočne kartice Hoojum Cupit (integriran Realtekov čip **ALC658**) in parom Sennheiserjevih slušalk.

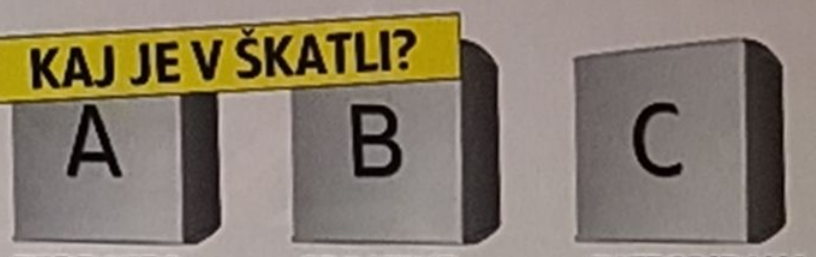
Naš DJ Seba je dolgo in napeto poslušal besedilo. Vsi trije zvočni standardi so ga pripravili do tega, da je prosil za milost. Glede na to, da Sebastjanu za vlogo morskega prašička nismo plačali niti tolarja, smo naredili edino pošteno stvar - prisilili smo ga poslušati vse tri različice iste skladbice še enkrat.

Ko smo ga uspeli oživiti iz stanja, za katerega je bila večina prepričana, da je koma, je odprl oči, zaškripal z zobmi in zarenčal: "Pa sem vam rekel, da ne slišim razlike!" Zelo tehnično.

Zvočni udar

Da, prebrali ste, kaj piše na škatli. Pa ste prepričani, da se zvočne kartice tako razlikujejo?

KAJ JE V ŠKATLI?



TERRATEC AUREON 7.1 | **CREATIVE AUDIGY 2 ZS** | **INTEGRIRANA KARTICA**

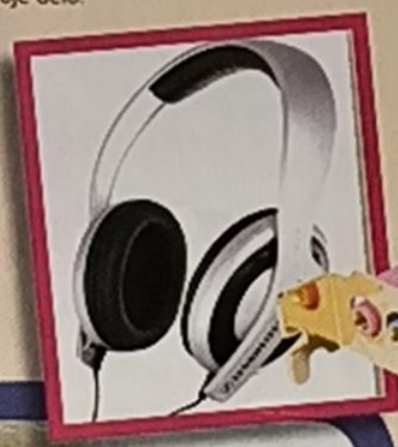
KAKO SMO TESTIRALI

Tri skrite kartice smo popeljali skozi igro, glasbo in film.

Ko smo ga naprosili, naj izbere zmagovalca, je Sebastjan povedal: "Prva kartica je bila najboljša, druga je bila le malce slabša, tretja pa je bila že skoraj grozna." Če prevedemo: Aureon je bil nedvomni favorit, tesno za petami mu je sledil Audigy2 ZS, integrirana kartica pa je šepala na tretjem mestu.

"*Call of Duty* je bil največji izdajalec," je povedal Sebastjan. "Ko sem obrnil glavo, sem pri eni od kartic slišal prasketanje in sem si kar mislil, da gre za integriran čip... vse tri so v bistvu dobre, a ponujata dražji kartici neprimerno boljšo izkušnjo pri prostorskem zvoku. Pri teh sem slišal, kako tulci nabojev padajo po tleh, pa tudi eksplozije v igri so bolje zvenele."

DVD *Band of Brothers* in glasbeni testi pa so bili malce manj zgovorni, saj so vse tri kartice dobro opravile svoje delo.



Igra "povej ime reklame" je bila dobrodošel intermezzo.

Rezultati

Enostaven zaključek: prihranite!

Ali smo se kaj naučili iz testa, v katerem smo popolnoma ignorirali specifikacije in grafe? Besedni zaklad enega samega človeka ne bi bil dovolj za opis te izkušnje. A pustimo leporečenje - če pomislimo na tehnološki preskok AMD-jeve 64-bitne arhitekture, nam je bilo še kako všeč, da je testni subjekt zaznal razliko, in sicer tako jasno, da je brez težav proglasil zmagovalca v "slepem" testu procesorjev. Razlika med grafičnimi procesorji pa ni bila tako jasna. Na kratko: ko kupujete nov računalnik na račun ene same nove grafične kartice, boste pričakovali jasno spremembo. Kartice visokega razreda ponujajo ogromno, je pa izjemno težko ločiti med ATI-jevimi in nVidiinimi karticami, še teže pa je določiti zmagovalca. Večina očitnih kandidatov za testiranje, kot so *Halo*, *Thief 3* in *Far Cry* je izpadla s testa, ker niso delovale na sistemu z integriranim grafičnim čipom ali pa zato, ker so na tem istem sistemu izgledale tako porazno slabo, da vse skupaj sploh ni imelo smisla. Za več informacij o tem, kako se odrežejo kartice s čipoma, ki sta zmagala v tem testu, obrnite na stran 97 in preberite supertest.

Test zvočnih kartic je v igrah tehtnico prevesil močno v prid Aureonu, nekoliko manj pa pri glasbi in filmih. Ko pa je prišla vrsta na zvočnike, pa je Sebastjana obsedel sam hudič. Nazadnje, ko smo ga videli, je sešteval nadure in načrtoval obisk pri podjetju Linn za leto 2010. S cenovnega vidika se ostali člani uredništva bolj nagibamo k bučnemu Creativovemu kompletu GigaWorks.

Zaenkrat se bo Sebastjan moral zadovoljiti z bombažnim trakom, s katerim smo mu zavezali oči. In seveda s pomanjkanjem ponosa.

Ostali smo zaklenili laboratorij in bili veseli, da je Sebastjan med testom odkril iste stvari, kot smo jih odkrili opisovalci *PCF*.

GITEX / DUBAI

Obiščite nas
med 3. In 7. Oktobrom 2004
Dvorana 6, Razstavni prostor 640

NAJBOLJŠA OBRAMBA VAŠEGA OMREŽJA

Vsi gradniki varnostnega sistema v eni napravi vrhunskih zmogljivosti za neverjetno ceno !!

Požarni zid
Protivirusna zaščita
VPN
QOS - Aktivno upravljanje
Skupna internetna povezava
Mail in Web Strežnik
Proxy
FTP Strežnik
Preverjanje vsebin
Port Forwarding
NAT, PAT
Navidezni IP naslovi
Anti SPAM

networks DEFENDER

NetworksDefender - naprava,ki jo morate imeti in si jo lahko privoščite.

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A 3320 Velenje,
Tel :03 /586-30-33, Fax : 03 / 586-19-70, E - Mail : info@trendnet.si , Web : www.networksdefender.com

Kdo si bolje zapomni?

To, da je pomnilnik pomemben, vemo že vsi, mnogi pa mislijo, da je pomembno samo, da ga je veliko. Pokazali vam bomo, da to ni res. **stn. 34**

Kupite nov procesor?

Ne morem si pomagati, da ne bi razmišljal o novem procesorju. Saj veste, nov disk, pa več pomnilnika sta sploh zelo fina reč, a procesor je tisti, ki diktira, kako hiter je sistem. Saj veste, če vas kdo vpraša, kak sistem imate, vedno najprej odvrnete, kakšen procesor imate.

Ampak, saj ne, da bi bil rojen kritik, letos se pri procesorjih nič ne dogaja. Prav nič takega ni bilo predstavljenega, da bi kar moral umreti in prodati vse tri ledvice, da bi si stvar kupil. Seveda, boste odvrnili, kakšen Athlon FX-53 ali pa Intel P4 3,4EE bi bila kar pravšnja. Že mogoče, nimam čisto nič proti, saj sta oba procesorja hitreša od tistega, ki trenutno melje v mojem računalniku. Toda, prav tu leži problem. Posedujem dve leti star procesor, Intelov Pentium 4 2,0GHz serije Northwood, ki mi mirno že ves čas deluje na 2,67Ghz. Pri tej hitrosti procesorja je delo udobno in tekoče, igre pa zmore poganjati brez težav. Kaj za vraga sta torej Intel in AMD delala celi dve leti, da se mi še vedno ne splača kupiti novejšega procesorja?

pisma@pcformatslo.net

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Ko smo mu povedali, da se bodo testirale grafične kartice, je čudežno ozdravel. Postajamo sumnjičavi.

UROŠ JAUŠOVEC
Še kak mesec bo verjetno pasel mulo, kar je bil Andrej hitrejši pri prisvajanju grafičnih kartic. Slava mu.

BARBARA BANOVIĆ
Ta mesec je bila večinoma Andrejeva desna roka, da se je na lastne oči prepričala, da rabi nov računalnik.

ALJOŠA HANCMAN
Naš vrli urednik se je ta mesec prelevil v knjižnega molja in si čisto nezasluženo prisvojil recenzentske izvode določenih knjig.

TOMAŽ KOTNIK
Ko smo ga uspeli z žerjavom ločiti od *Dooma 3*, je naš lokalni strokovnjak testiral programe za DTP.

SEBASTJAN OMERZU
Uspešno je prestal računalniško pokušino, a se še vedno muli zaradi feferonov, kar se mu je po njih kolcalo še celo uro.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Naše ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki prisegajo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja
igrače

v tej številki

str.34 Pomnilnik
str.36 DVD-TV-konzola
str.38 Plextor PX-712SA
str.38 HP Scanjet 3770
str.38 Lexmark E232
str.39 Abit AA8 DuraMAX
str.39 Samsung ML2251N
str.40 MP3 WMA Digital Audio Player
str.40 NEC 3500A
str.40 Nikon Coolpix 5200
str.41 Gericom Cinema XXL
str.41 Asus P5GD-C Deluxe
str.42 Norman Virus Control
str.42 Symantec Client Security
str.43 Programi za namizno založništvo

Igra pomnjenja

Za najboljše delovanje računalnika, na katerem poganjate igre, potrebujete najboljši pomnilnik. V bitko s časom smo poslali štiri modele.

Ekstremni pomnilnik si lahko predstavljate kot elektronsko različico poblaznelega adrenalinskega športnika. Pomnilnik z ultra nizko latenco živi na robu: razlika v pomnilniških časih za 0,5 lahko vaš PC popelje v višave ali ga pahne v brezno pogube. Vsaj v teoriji. V tisti, ki jo izkoriščajo proizvajalci nekvalitetnih hladilnikov za module, ki jih potem prodajajo naivnim potrošnikom. Večina domačih računalnikov je običajno opremljena z generičnim pomnilnikom, saj večina uporabnikov bolj gleda na to, koliko pomnilnika imajo, ne na to, kako je hiter. Za pravo igralsko pošast se torej splača investirati v 1Gb pomnilnika – prav toliko, kolikor smo ga tokrat testirali.

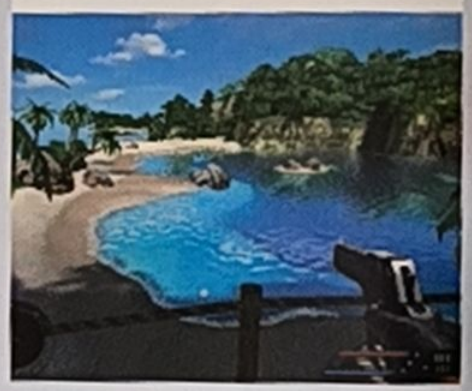
POMNJENJE ŠTEJE

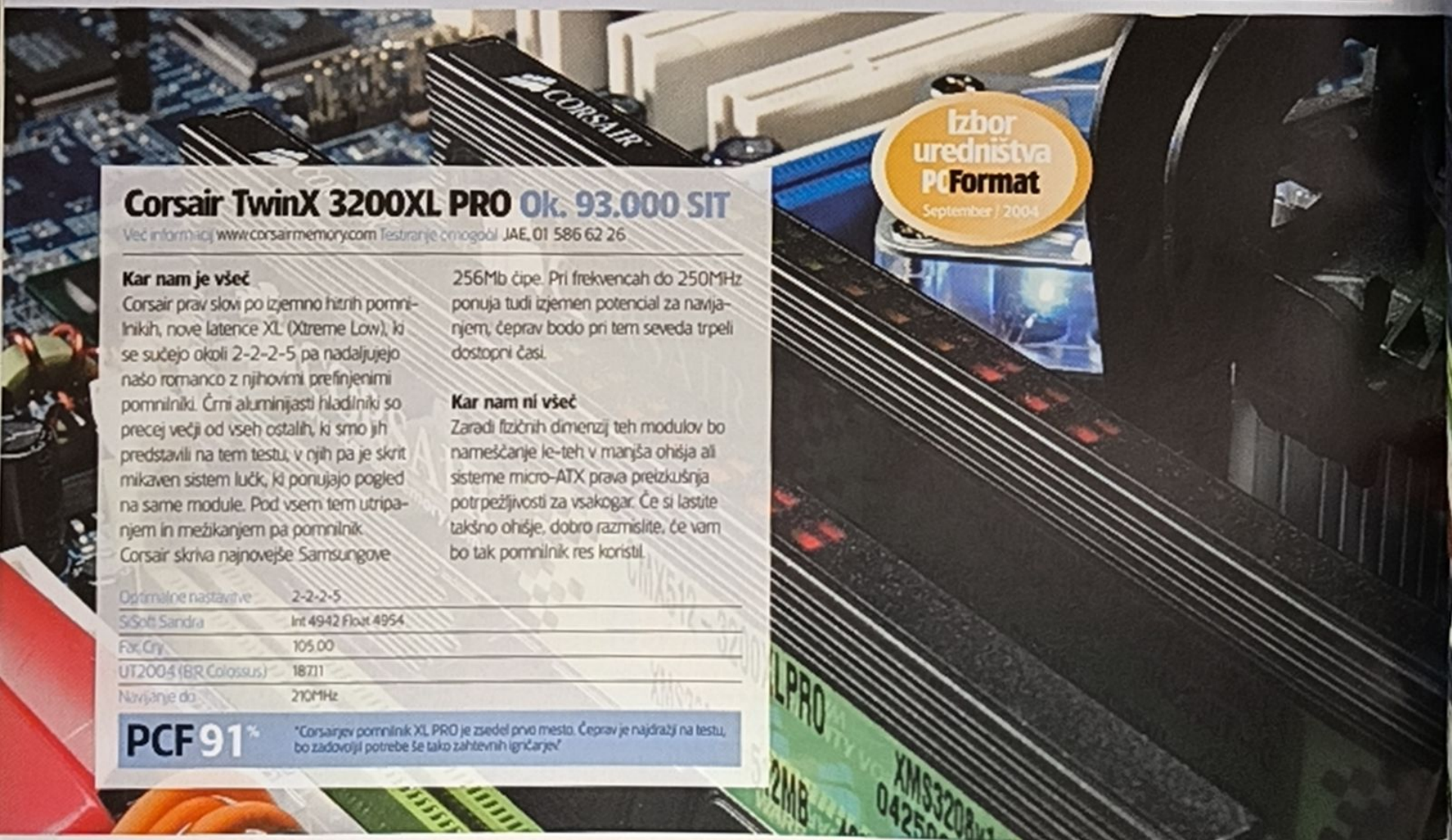
Ekstremni pomnilnik se od standardnega loči na dveh področjih: dostopnih časih in možnosti navijanja. Pri pomnilniku DDR1 dostopne čase označujejo naslednje vrednosti: Column Access Strobe (CAS) Latency, RAS to CAS Delay, RAS Precharge, Active to Precharge in Command Rate, kar da znani rezultat 2-2-2-7-1T, s katerim se hvalijo proizvajalci pomnilniških modulov. Te vrednosti bi najenostavneje pojasnili tako, da nižje pomeni tudi boljše, saj so zastoji med posamičnimi operacijami pomnilnika krajši. Z navijanjem pa lahko ta naoljeni mehanizem zaškripa, saj je višje frekvence sistemskega vodila večinoma mogoče doseči samo na račun daljših latenc, kar pomeni, da boste za hitrejše delovanje procesorja in ostale arhitekture žrtvovali hitrost pomnilnika.

KAKO SMO TESTIRALI

Na mesta, pozor, pomni.

Da bi lahko primerjali zmogljivosti pomnilniških modulov, smo sestavili sistem s 3GHz P4 s svežе nameščenim Win XP. Nad pomnilniške module smo nato spustili *SSoft Sandra 2004* in zmenili podatkovno širino pomnilnika. Da bi pa ugotovili dejanske prednosti modulov, pa smo zagnali še *Far Cry* in demo *UT2004* pri ločljivosti 800 x 600, povprečni rezultati pa so temelji rezultatov zmogljivosti v igrah. Za konec smo jih podvrgli še *SSoftovemu* testu zapisovanja pri vedno višjih frekvencah sistemskega vodila, da bi ugotovili, če jih je mogoče uspešno navijati in do kakšne mere.





Izbor uredništva PCFormat September / 2004

Corsair TwinX 3200XL PRO Ok. 93.000 SIT

Več informacij www.corsairmemory.com Testiranje omogočil JAE, 01 586 62 26

Kar nam je všeč

Corsair prav slovi po izjemno hitrih pomnilnikih, nove latence XL (Xtreme Low), ki se sučejo okoli 2-2-2-5 pa nadaljujejo našo romanco z njihovimi prefinjenimi pomnilniki. Črni aluminijasti hladilniki so precej večji od vseh ostalih, ki smo jih predstavili na tem testu, v njih pa je skrit mikaven sistem lučk, ki ponujajo pogled na same module. Pod vsem tem utripanjem in mežikanjem pa pomnilnik Corsair skriva najnovejše Samsungove 256Mb čipe. Pri frekvencah do 250MHz ponuja tudi izjemen potencial za navijanjem, čeprav bodo pri tem seveda trpeli dostopni časi.

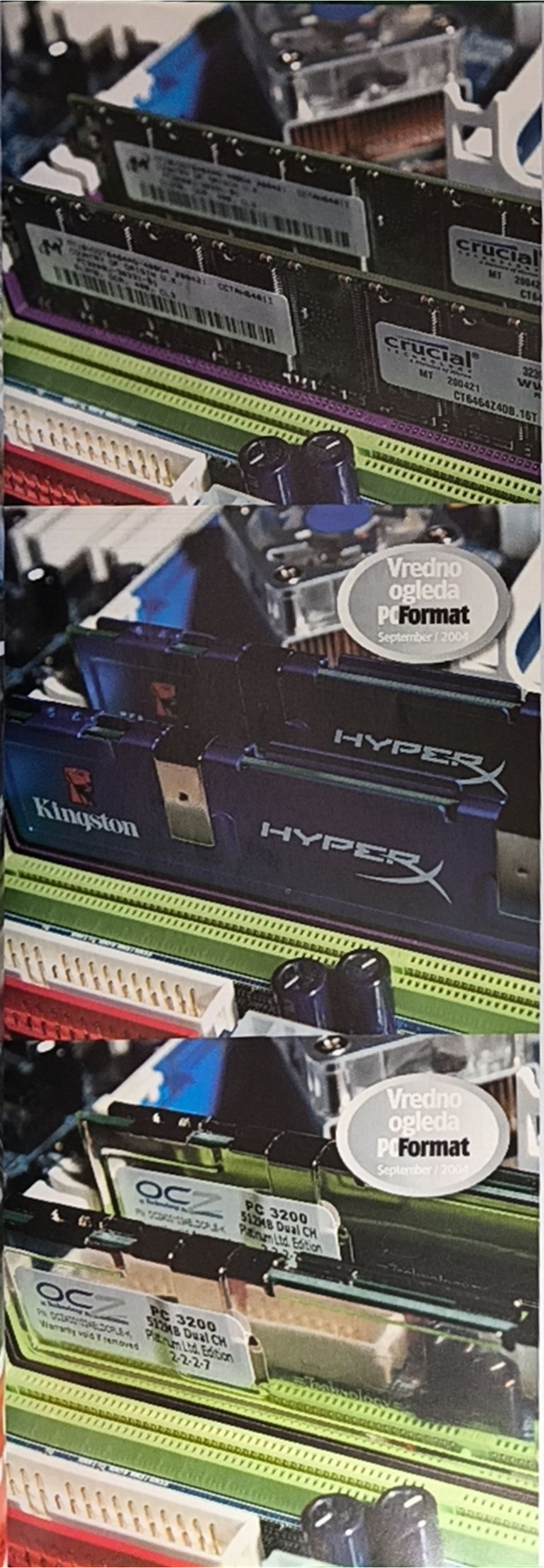
Kar nam ni všeč

Zaradi fizičnih dimenzij teh modulov bo nameščanje le-teh v manjša ohišja ali sisteme micro-ATX prava preizkušnja potrpežljivosti za vsakogar. Če si lastite takšno ohišje, dobro razmislite, če vam bo tak pomnilnik res koristil.

Optimalne nastavitve	2-2-2-5
SiSoft Sandra	Int 4942 Float 4954
Far Cry	105.00
UT2004 (BR Colossus)	187.11
Navijanje do	210MHz

PCF 91% *Corsairjev pomnilnik XL PRO je zasedel prvo mesto. Čeprav je najdražji na testu, bo zadovoljil potrebe še tako zahtevnih ignčarjev*

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna



Crucial Ok. 45.000 SIT

Več informacij www.crucial.com Testiranje omogočil Media Markt, Avstrija

Kar nam je všeč

Čeprav gre za edini primerek CAS3 na testu, je Crucial za 24.000 SIT cenejši od prvega naslednjega modela. V nemilosti višjih latenc se Crucial trudi hoditi v korak z ostalimi, čeprav je bil ta pomnilnik PC3200 v *Far Cry* le za osem odstotkov počasnejši od Kingstona. Višje latence omogočajo tudi navijanje do 225MHz, kar je največ na tem testu.

Kar nam ni všeč

Škoda, da v izdelavo tega pomnilnika ni bilo vloženega več načrtovanja in skrbnosti: ker nima hladilnikov, je tlačenje teh modulov v osnovno ploščo dobesedno boleča izkušnja. In čeprav je nakup Crucialovega pomnilnika CAS3 dobra ekonomska odločitev, bi bilo druženje teh modulov s kartico, kot sta GeForce FX6800 Ultra ali ATI X800 prav kriminalno početje.

Optimalne nastavitve	3-3-3-8
SiSoft Sandra	Int 4571 Float 458
Far Cry	95.98
UT2004 (BR Colossus)	172.08
Navijanje do	225MHz

PCF 75% "Za cenejše sisteme ponuja ta CAS3 PC3200 zanesljivo delovanje brez sklepanja kompromisov pri procesorju ali grafični kartici."

Kingston HyperX PC3200 Ok. 71.800 SIT

Več informacij www.kingston.com Testiranje omogočil Power Plus, 01 54 27 27

Kar nam je všeč

Ta 512Mb modula sta oblečena v moder aluminijast hladilnik, sestavljena pa sta iz šestnajstih 32Mb čipov, ki so enakomerno porazdeljeni po obeh straneh modulov. Namestitev je prijetno udobna, namen hladilnikov pa je seveda nižja temperatura in s tem več možnosti za navijanje. Modula sta ostala hladna, a je navijanje le do 210MHz pokazalo, da sta bolj estetske narave.

Kar nam ni všeč

Naš sistem je zaznal modula kot pomnilnik CAS2.5, a smo to s prirejanjem časov hitro spremenili. Propadajoča dokumentacija te možnost sploh ne omenja, kar nam ni bilo najbolj pri srcu. Za 24 tisočakov višja cena kot pri Crucialovih modulih pomeni, da ga bodo veseli predvsem lastniki že tako zmogljivih sistemov, ki nimajo želje po navijanju.

Optimalne nastavitve	2-3-2-6
SiSoft Sandra	Int 4932 Float 4912
Far Cry	103.45
UT2004 (BR Colossus)	183.78
Navijanje do	210MHz

PCF 82% "Kingston HyperX ponuja veliko več kot generični pomnilniki. Je pa res, da ga bodo navdušenci nad visokimi hitrostmi hitro spregledali."

OCZ Dual Channel Platinum LE Ok. 89.000 SIT

Več informacij www.ocztechnology.com Testiranje omogočil Media Markt, Avstrija

Kar nam je všeč

Vpadljivi moduli OCZ so prava olepšava za vaš računalnik: spoliran odbojen hladilnik krasi celo napis "limited edition". Nameščanje težkih modulov v Intelov testni računalnik je bilo enostavno, smo si pa želeli, da bi se jih bolj videlo. Pomnilnik OCZ je pustil močan vtis pri hitrostnih testih, saj so bili rezultati primerljivi celo s Corsarjevimi.

Kar nam ni všeč

Če nosijo ime Platinum Limited Edition, je jasno, da so dragi kot žafran. Čeprav je pomnilnik OCZ ponujal največ možnosti za navijanje pri CAS 3, pa je večina ostalih testov zahtevala optimalne nastavitve, in pri teh se je Platinum zaustavil pri 210MHz FSB. Tudi pri tem pomnilniku testni računalnik ni pravilno zaznal dostopnih časov in smo jih morali ročno spreminjati.

Optimalne nastavitve	2-2-2-7
SiSoft Sandra	Int 4928 Float 4966
Far Cry	105
UT2004 (BR Colossus)	187.10
Navijanje do	210MHz

PCF 85% "Simpatičen pomnilnik s prav grdo ceno, a če si želite zmogljivosti brez kompromisov, bo OCZ Platinum še tako hiter sistem popeljal do samih meja."

Prenosen predvajalnik DVD/igralna konzola

DVD-TV-Gamer

DVD, TV in igre. Če bi le lahko dobili vse v eni prenosni napravi. No, zdaj lahko. A si boste kmalu zaželeli, da ne bi.

Cena Ok. 107.000 SIT Proizvajalc Citygizmos Več informacij www.citygizmos.co.uk

Kaj si želimo od prenosnega predvajalnika DVD? Tehnologija, ki je pred časom stala svojih 300 tisočakov, danes stane že okoli 70 tisočakov, in se jezi na notesnike, ki imajo neprimerno večje zaslone in možnosti. Črna ovca družine prenosnih predvajalnikov pa je zdaj odkrila način, da prevzame krono, še preden pristane v vicah, imenovanih koš za smeti.

Tehnologija je namreč ugotovila, da si ljudje, bolj kot vse na svetu, bolj kot ljubezen, mir in dobro frizuro, želijo konvergence. Zato se prenosni predvajalnik DVD počasi razvija in dobiva nove funkcije. Danes ni več le predvajalnik, danes je DVD-TV-Gamer.

NA ŠKATLI

TV del zahteva nekaj pojasnil: naprava ima vgrajeno TV kartico, tako da si lahko ogledate kakšno žajfnico, če je baterija preveč prazna, da bi zagnala trdi disk. Ena najbolj veličastnih lastnosti tega je ta, da če programov niste vnaprej nastavili, zaslonski meni ni viden skozi utripajočo statiko, zato je iskanje solidne slike v bistvu naključno pritiskanje na gumbe, dokler ne najdete prave funkcije. Gumb Auto bi naj v teoriji to storil namesto vas, a je popolnoma neuporaben za nastavljanje osnov, kot je prava vrsta signala.

Nato pridemo do igralne funkcije: disk zapolnjuje 200 starih Nintendovih NES ROM-ov. Z večino teh si lahko pogojno uspešno krajšate čas med vožnjo z vlakom. Na disku boste torej našli *Mario Bros*, *1942*, *Castlevanio*, *MegaMana* in še ducate drugih, katerih kvaliteta je bolj ali manj vprašljiva. Poskus igranja RPG, zasnovane na nekdaj priljubljeni igrači Zoids, ko je vse besedilo v japonščini, je svojevrsten izziv, priznamo pa, da smo večino časa zapravili z igranjem *Tetrisa*. Vhodne zadeve upravljata dva plastična in pisana igralna ploščka, na škatli pa boste našli tudi opozorilo, ki pravi: "Using other game CD on this machine wioll damage the DVD mechanism". Torej gre za na prijazen način povedano opozorilo, da si ne smete niti drzniti sneti ROM-ov z vprašljivih spletnih strani. To je v teoriji namreč izvedljivo, čeprav bi morali primerno poustvariti primeren datotečni sistem.

Presenetilo pa nas je to, da je Nintendo dovolil uporabo lastnih ROM-ov na tujem sistemu, a so nam pri dobavitelju Citygizmos zagotovili, da je kitajski proizvajalec predvajalnika dobil dovoljenje in strošek licence prištel k proizvodnim stroškom. Mogoče je to primerna razlaga, zakaj manjkajo igre, kot sta *Mario 2* in *The Legend of Zelda*...

Večji problem pa je, da ima emulator, vgrajen v to napravo, precej očitne težave, zato je kvaliteta slike v najboljšem primeru slaba. To seveda pomeni, da boste s kvaliteto slike pogojno zadovoljni le na sredstvih javnega prevoza z jeznimi šoferji.

> **POMISLITE NA TISTE MAJCENE ZASLONE, KI JIH NAJDETE NA NASLONJALIH SEDEŽEV V LETALIH...**

Ko pa je govora o predvajalniku DVD, pa postanejo stvari bolj zanimive: privzeto ni regijsko zaklenjen, omogoča prostorski zvok in ima izhod S-Video, ker pa je kitajskega porekla, pa nima podpore za RGB SCART, kar je v Evropi vsekakor precej huda pomanjkljivost.

TULJENJE V ZASLON

Velik, boleč problem te naprave pa je zaslon. Gre za 7-palčno širokozaslonsko zadevo (ne, ni tiskarska napaka), ki je več kot dovolj za majhen predvajalnik, kot je ta. Je pa zato barvna reprodukcija obupna, barve pa so prenasičene, ločljivost je huronsko nizka (kot je videti, še VGA ni), kolešček za prirejanje svetlosti pa očitno vpliva samo na kontrast, tako da lahko pri nastavitvah izbirate samo med "preterno" in "slepeče

SENDVIČ V ŠKATLI

Na prvi pogled je videti, kot bi imel DVD-TV-Gamer dve bateriji. V bistvu pa tanka glavna enota sploh nima baterije, zato je snemljiva bazna enota vse, kar je na voljo za uporabo na poti. Avtonomija je zadovoljiva, saj omogoča ogled celega filma brez težav. Seveda pa bazna postaja poveča dimenzije predvajalnika, pa še priklopiti jo je mogoče samo preko snemljivega priključka, ki ga je vse preveč enostavno izgubiti. To seveda pomeni, da se lahko trajno poslovite od baterije, če se vam zgodi kaj takega. Je pa priložen miniaturen daljinski krmilnik, tako da lahko zadevo uporabljate vsaj s priklopom na TV sprejemnik. Omogoča celo priklop zunanjih naprav, če bi si kdaj zaželeli okužiti kakšno pošteno igralno konzolo s tem obupnim zaslonom.

Solidno velik zaslon. A porazna barvna reprodukcija.

belo svetlobo". Če ste kdaj potovali z letalom, poznate tiste majhne zaslončke, vgrajene v sedeže. No, ta je nekoliko slabši. Zvok je boljši: majhni vgrajeni zvočniki se presenetljivo dobro obnesejo, a se ob uporabi slušalk kvaliteta zvoka kosa s kvaliteto slike. Vse našteto seveda ni dovolj, da bi to čudno igračko lahko uvrstili med spodobne kose video opreme. Kot je videti, gre bolj za zmedeno mešanico čisto solidnih dosežkov, združenih po čisto preveč bližnjicah...

PCF

Podpira formate	DVD, CD, MP3 CD, VCD, priložen igralni CD
Vhodi	USB igralna ploščka, kompozitni video, stereo avdio, RF antena
Izhodi	SPDIF, S-video, kompozitni video, stereo avdio, slušalke
Dimenzije	188 x 141 x 32mm
Zaslon	7-palčni SHARP 16:9 barvni TFT-LCD
Funkcije	Predvajalnik DVD, TV sprejemnik, igralni emulator NES

PCF 58% "Hrabra kombinacija idej, ki je na papirju izjemna, v praksi pa absolutno ne."

anni Podutiška 92, 1000 Ljubljana 01 583 99 99 www.anni.si

SISTEMI

ANNI CIRKON
Cena z DDV brez monitorja:
78.990 SIT
Osnovna plošča z integrirano zvočno, grafično in mrežno kartico
Procesor Intel Celeron 2400MHz
Spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 40GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška PS/2
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

ANNI BISER
Cena z DDV brez monitorja:
94.990 SIT
Osnovna plošča z integrirano zvočno in mrežno kartico
Procesor Intel Celeron 2400MHz
Spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 80GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Grafična kartica ATI Radeon 9200SE, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška Logitech Pilot Optical
Podloga za miško, Aktivni zvočniki

ANNI SAPHIR
Cena z DDV brez monitorja:
192.990 SIT
Osnovna plošča Asus P4P800, i865PE, P5B800, DualDDR 400
Procesor Intel P4, 2.8GHz/800, 1024kC
Spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk Samsung 120GB, SATA, 7200rpm, 8Mb cache
DVD Recorder NEC-2510 Crn, dvoslojno zapisovanje
Disketna enota 3.5", 1.44MB, vgradna, (Crna)
Grafična kartica Excit ATI RADEON 9600SE, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi TR-6600, 350W, Crn, front USB2.0+SB+FW
Tipkovnica multimedijska Chicony SLO, PS2 (srebrna)
Logitech miška Pilot Wheel Optical bulk (Crna)
Zvočniki (2+1), (Crni)

LCD ZASLONI

neovo

Neovo F415 15":	69.990 SIT
Neovo F417 17":	89.990 SIT
Neovo F419, DVI, 19":	139.990SIT
*Neovo E-17A, zvočniki, 17":	122.990 SIT
*Neovo E-19/E-19A, DVI, 19":	175.990 SIT
*Neovo X17AV 17":	145.990 SIT
*Neovo X19AV 19":	199.990 SIT
*Neovo X20AV 20":	369.990 SIT

*Neovo optični filter

Dober nakup PCFormat

Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!

AOC EYES VALUE

520A zvočniki 15":	82.990 SIT
720 OEM 17":	92.990 SIT
720A zvočniki 17":	102.990 SIT
727A zvočniki, DVI, 17":	106.990 SIT
729A zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 17":	113.990 SIT
929A zvočniki, DVI, vrtljiv ekran 19":	149.990 SIT
*Plazma 42":	599.990 SIT

*2 leti garancije

PRENOSNIKI

Prenosni računalnik L1A
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
Intel Celeron Mobile 2.2 GHz
256 MB DDR
Integrirana Intel grafična kartica do 64 MB
Trdi disk 40GB
Disketna enota
Combo CDRW/DVD
Zvočna kartica
PCMCIA 2 x tip II , TV izhod
2 x USB 2.0,
Smart Li-ion baterija, VGA izhod
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Paralelni priključek
DARILO: TORBICA
199.990 SIT

Prenosni računalnik OMISYS
15.1" zaslon TFT matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
Intel Pentium Centrino 1.5 GHz
512MB DDR
Integrirana Intel grafična kartica do 64 MB
Trdi disk 40GB
Combo CDRW/DVD
Zvočna kartica AC-97
PCMCIA 1 x , TV izhod
3 x USB 2.0,
SD Card (MS,SD,MMC)
Smart Li-ion baterija, VGA izhod
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Fire Wire IEEE1394
Brezžična povezava 802.11/G,
34x326x270mm, teža: 2,68 kg
DARILO: TORBICA
319.990 SIT

GERICOM HUMMER FORCE
15,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024x 768
Intel Celeron 2,4GHz
256MB DDR
VGA nvidia GeForce FX-5250 64MB
Trdi disk 40GB
DVDRW enota
Zvočna k. 16bit full duplex
TV izhod, 5 x USB 2.0
Drsna ploščica,
Smart Li-ion baterija
VGA izhod, Paralelni port
fax modem 56k, mrežna 10/100, 39x345x282mm,
teža: 3,5 kg
DARILO: TORBICA
249.900 SIT
266.900 SIT z Win XP Home
289.900 SIT z Win XP Proffessional

GERICOM BLOCKBUSTER CEL. 2.4
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024x 768
Intel Celeron 2,4GHz
256MB DDR
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB
CDRW/DVD enota
Zvočna k. 16bit full duplex
TV izhod, 2 x USB 2.0
Drsna ploščica, Smart Li-ion baterija
VGA izhod, Paralelni port
fax modem 56k
mrežna 10/100
38x328x278mm,
teža: 3,1 kg
DARILO: TORBICA
269.900 SIT
z Win XP Home

GERICOM HUMMER EXTREME
15" zaslon TFT matrika,
Ločljivost 1600 x 1200,
Intel Pentium 4 3,0 GHz Prescott,
512MB DDR delovnega pomnilnika,
Nvidia GeForce 5700 128MB,
Trdi disk 80GB,
DVDRW +/- enota,
Zvočna k. 16bit, TV izhod,
4 x USB 2.0,
PCMCIA, FireWire,
Smart Li-ion baterija,
VGA izhod, Paralelni port,
Intel PRO/Wireless 802.11b,
Čitalec kartic (SD in MC),
41x345x282 mm,
teža: 3,5 kg
DARILO: TORBICA
425.900 SIT
z Win XP Home

GERICOM CINEMA XXL
17" zaslon TFT matrika
Ločljivost WSXGA 1440 x 900
Intel Pentium P4 2.8GB
512MB DDR
ATI Mobilty Radeon 9700 do 128 MB
Trdi disk 80GB
DVD-RW Zapisovalec
Zvočna kartica 16bit full duplex 5+1
PCMCIA 1 x Type II, TV izhod
4 x USB 2.0, Drsna ploščica
Smart Li-ion baterija, VGA izhod
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Fire Wire IEEE1394
6 v 1 čitalec kartic,
DJ funkcije z 4 zvočniki in subwooferjem
TV tuner z daljincem
44x395x285mm, teža: 4,5 kg
DARILO: TORBICA
479.900 SIT
z Win XP Home

HP Scanjet 3770

Cena 25.680 SIT **Več informacij** www.hp.com
Testiranje omogočil Diss, 01 420 55 06

HP-jevi skenerji imajo dolgo tradicijo in slovijo kot kvalitetne naprave, vredne nakupa. Tokrat smo si ogledali nov model skenerja za domačo rabo, Scanjet 3770. Gre za A4 ploski skener, ki zmore skenirati v ločljivosti do 1.200 x 2.400 v 48-bitni barvni globini. Same specifikacije niti niso tako impresivne, saj je podobnih skenerjev na trgu cela serija, kar ga pa loči od večine tovrstnih izdelkov, pa je hitrost skeniranja. Predogled tako dokumentov kot slik je na voljo v petih sekundah, sliko velikosti 3 x 2cm pa je pri najvišji ločljivosti poskeniral v pičlih 30 sekundah. Dokument z grafičnimi elementi je bil nared za obdelavo v 13 sekundah, brez grafičnih elementov pa v 10, dodatna prednost pa je nastavek za skeniranje filmov. Priložena programska oprema vključuje tudi enostaven program za hitro obdelavo slik, ki pa, kot smo že vajeni, ni primeren za resnejšo obdelavo, sicer pa sam vmesnik za skeniranje ponuja veliko možnosti za določanje površine in kvalitete skeniranja.

PCF 88% "Vizualna in funkcionalna poslastica, kot smo od HP-ja že vajeni."

Lexmark E232

Cena 54.157 SIT **Več informacij** www.lexmark.com
Testiranje omogočil Alterna Intertrade, 01 520 28 00

Če si malce bolje ogledate sliko tega tiskalnika, se boste gotovo strinjali z nami, da gre za enega privlačnejših kosov zunanje računalniške opreme. Model E232 je laserski črno-bel tiskalnik, namenjen uporabi doma in v manjših podjetij. Po specifikacijah bi naj bil zmožen tiskati 22 strani v minuti, na testu pa se je ta številka gibala od 21 do 23 strani, ni nas pa navdušil čas do tiskanja prve strani, saj je znašal skoraj 20 sekund (19,4s, če smo natančni), kar ga pa še vedno ne uvršča med boljše modele. Rezultati tiskanja so dobri, saj je natisnjeno besedilo dobro berljivo tudi na manj kvalitetnem papirju, pri tiskanju slik pa so sivine lepo izražene. Vmesnik gonilnika je izjemno enostaven, ponuja pa vse funkcije, ki bi jih pričakovali, vključno z možnostjo tiskanja vodnega žiga. Manjše pisarne bodo gotovo pridobile še z nakupom dodatnega podajalnika ali celo enote za omrežno tiskanje, je pa res, da so stroški nakupa s tem kar precej višji.

PCF 78% "Lep in funkcionalen tiskalnik za zahtevne posameznike in manjša podjetja."

Zapisovalnik DVD

Plextor PX-712SA

Včasih nas skrbi zaradi nas samih. Na primer takrat, ko se preveč navdušimo nad pogonom DVD, ki ima tanjši kabel.

Cena Ok. 43 000 SIT Proizvajalec Plextor Več informacij www.plextor.com

Nač in za uničenje Windows št. 411: namestitev s pogona, za katerega sistem sploh ne ve, da obstaja, zato zažene paniko in niza en moder zaslon za drugim, še preden se na disk zapiše ena sama sistemska datoteka. Briljantno.

Veste, ta zapisovalnik DVD je prvi optični pogon, ki uporablja vodilo S-ATA namesto postaranega vodila IDE. In ker toliko osnovnih plošč zahteva gonilnike za S-ATA RAID, preden Windows prepozna tovrstne naprave, lahko sistem zaženete z namestitvenega CD-ja Win XP, pa se bo Windows razjokal v kotu kot majhen otrok, še preden mu bo uspelo ugotoviti, od kod sploh nameščа. Ali pa seveda namestite gonilnike za RAID pred namestitvijo, a to ni način, na katerega delamo pri nas.

Še bolj pomembno pa je dejstvo, da je ta pogon nedvomno zadnji kos nezastarele uganke PC-ja, o katerem sanjamo zadnje leto, ki je prejšnji mesec dosegla vrh s predstavitvijo PCI Express. Zdaj si lahko končno sestavimo računalnik brez enega samega grdega in prostorsko požrešnega kabla IDE, saj ta pogon potrebuje samo en tanek kabel S-ATA.

Seveda pa ta možnost niti najmanj ne vpliva na zmogljivosti tega pogona, kot se je pokazalo med testiranjem istega modela na vodilu IDE, PX-712A. Oba pogona diske DVD zapisujeta 12-kratno, kar pomeni, da je zapisovanje končano v približno šestih minutah (6:04, če smo natančni), saj podatkovna širina 12-kratnega pogona ni takšna, da bi se pri zapisovanju na 4,7Gb diske poznala razlika med obema vodiloma. Izbira med S-ATA in IDE je tako stvar okusa in seveda združljivosti. Plextor namreč sam opozarja, da se bodo določene osnovne plošče z vsemi štirimi uprle modelu S-ATA, čeprav na treh testnih računalnikih nismo zaznali nikakršnih težav. Pogon ima prednost le na račun 12-kratnega zapisovanja, saj je zapisovanje DVD-jev z njim praktično isto kot zapisovanje CD-jev. Žal pa pogon podpira le 8-kratno zapisovanje DVD-R, 12-kratni mediji DVD+R pa so tako redki kot pozlačeno kurje zobovje. Želeli bi si tudi možnosti zapisovanja na dvoplastne medije, a nas to ni najbolj skrbelo, saj je zapisovanje lé-teh trenutno odločno prepočasno.

PCF

> **TA ZAPISOVALNIK JE PRVI OPTIČNI POGON, KI UPORABLJA VODILO S-ATA**

Hitrosti zapisovanja	DVD+R: 12x, DVD-R: 8x, DVD+/-RW: 4x, CD-R: 48x, CD-RW: 24x
Hitrosti branja	DVD: 16x, CD: 48x
Vmesnik	S-ATA, zahteva osnovno ploščo, združljivo s S-ATA ter Win 2000 ali XP
Medpomnilnik	8Mb
Druga	Podpora 1 Gb podatkov zapiše na 90-minutni CD-R

PCF 78% "Škoda, da ne podpira zapisovanja na dvoplastne medije"

Abit AA8 DURAMAX

V prvem hipu smo na škatli prebrali DualMAX...

Cena 48.800 SIT **Več informacij** www.abit.com.tw **Testiranje omogočil** Sunrise, 01 524 02 88

No, saj ni nič narobe z besedo DualMAX. Le zafrknila nas je, kajti v tistem danem trenutku smo bili prepričani, da smo dobili ploščo, ki podpira uporabo dveh procesorjev hkrati. Začele so se cediti sline ob vsej procesorski moči, ki bi bila na razpolago...

No, izkazalo se je, da se model plošče imenuje DuraMAX. Gre za svež Abitov izdelek, ploščo, ki je zgrajena okoli novega nabora Intel 925X. Uporabljali boste lahko Intelove procesorje, ki so prirejeni za podnožje LGA775. Nabor seveda podpira najnovejšo tehnologijo, ki je na voljo, tako da lahko na plošči takoj prepoznate eno režo PCI Express 16x in tri reže PCI Express 1x. Tudi južni most se je okrepil in se sedaj imenuje ICH6R. Ena njegovih največjih odlik je podpora naprednemu načinu S-ATA, imenovanemu NCQ, kar v kombinaciji s takšnim diskom prinese hitrejše delovanje. Toda tudi s tem še ni konec novosti. Na I925X ne boste mogli uporabljati "starih" pomnilniških modulov DDR, kakršni so danes v večini sistemov, ampak le nove module DDR2. Štiri razširitvena podnožja imate na voljo, kar pomeni največ 4Gb pomnilnika, seveda je podprt tudi način DualDDR. Pri periferiji imate na voljo 7.1-kanalno zvočno kartico, gigabitno mrežno kartico, pa tudi na vodilo FireWire niso pozabili.

Abit na svoje najboljše izdelke doda še poseben čip, imenovan µGuru. Srečali smo ga že večkrat, toda nikoli v tako izpopolnjeni obliki. Zraven namreč dobite še zunanjo enoto, ki se priklopi na ploščo in zgleda kot, no, tehnološka budilka. Na enoti lahko odčitavate kup podatkov o delovanju računalnika, od hitrosti procesorja, temperature delovanja do prikazovanja časa in obvestil o prispeli pošti.

Nabor čipov	Intel 925X
Podprti procesorji	Intel Pentium 4\Celeron PGA775
Podprt pomnilnik	DDR2 533/400
Največja količina pomnilnika	4Gb
Število razširitvenih rež	1x PCIE 16x, 3x PCIE 1x, 2x PCI
Vhodi in izhodi	4x S-ATA, 6x USB 2.0, 3x FireWire
Dodatno	Postaja µGuru, 1 Gbit mrežna kartica, 7.1 zvočna kartica

PCF91% "Trenutno ena najboljših plošč za P4"

Samsung ML2251N

Cena 61140 SIT **Več informacij** www.samsung.com **Testiranje omogočil** Lancom, 02 330 01 00

Tiskalnike smo doslej že dodobra spoznali, tokrat pa smo dobili na test omrežni model, namenjen malim in srednjim podjetjem. Gre za oblikovno sicer neimpresiven model, ki pa se precej odkupi pri samem tiskanju. S 24 natisnjenimi stranmi v minuti morda ne spada med najhitrejše, je pa solidno hiter. Na testu se je zvesto držal specifikacij, kar nas je celo malce presenetilo, saj so Samsungovi tiskalniki po večini prehitevali in natisnili kakšno stran več. Kvaliteta tiska je dobra, tiskano besedilo je odlično vidno in nič spacano. Zaradi ločljivosti 1.200dpi so tudi natisnjene slike primerno kvalitetne, gonilnik pa dopušča precej svobode pri izbiri nastavitev. Namestitev tiskalnika je tako na en računalnik kot v omrežje izjemno enostavna, tako da tudi pri tem nimamo nikakršnih pripomb. Edino, kar smo pogrešali, pa je obojestransko tiskanje, ki bi bilo pri tiskalniku tega kakovostnega razreda izjemno dobrodošlo.

PCF 80% "Gotovo eden najcenejših omrežnih tiskalnikov na trgu."

e-yama
by iiyama

e-yama 17NE1-S | 17"

SUPER CENA!

Ločljivost: 1280×1024
Velikost pike: 0.264 mm
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 370 cd/m²
Odzivni čas: 14ms
Zvočniki 2x 2,5W

94.990,-

PRODAJNA MESTA:
Harvey Norman, PowerPlus, Big Bang, Janus Trade, Teal, Rolan, Media dom, Digital logic, Perftech, Merkur

iiyama je blagovna znamka podjetja iiyama Corp. Vse pravice pridržane. Slike so simbolične. Cene so v SIT in so informativne. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, 1000 Ljubljana

Digital MP3 WMA Audio Player

Cena 20 990 SIT **Testrianje omogočil** Chip, 03 712 12 00

Tokrat smo dobili na test še enega iz množice generičnih predvajalnikov MP3, katerega proizvajalec ostaja neznanka. A se ta malček kljub temu prav fino obnese. 256Mb je dostojna kapaciteta, kvaliteta predvajanja je presenetljivo dobra, avtonomija pa znaša svojih 12 ur, kar tudi ni slabo. Ker pa to danes ni več dovolj, pa ima ta predvajalnik vgrajen tudi radijski sprejemnik in seveda snemalnik zvokov, kar razširi njegovo funkcionalnost. Povezava z računalnikom poteka preko povezave USB 1.1, polni se pa preko vrat USB ali s pomočjo priloženega polnika. In tukaj pridemo do edine stvari, ki nas pri tem predvajalniku skrbi. Zaradi vgrajene baterije je njegova življenjska doba nekoliko okrnjena, saj je težko predvideti, koliko polnjenj bo zdržala. Sicer pa se velikosti najrazličnejših pogonov vztrajno manjšajo in bomo verjetno kmalu dočakali naprave, ki bodo v škatlicah istih dimenzij skrivale še višje kapacitete, zato da bomo tako ali tako spet drli v trgovine po nove predvajalnike, tako da nas tudi ta pomanjkljivost ne skrbi pretirano.

PCF 75 "Simpatičen in miniaturen predvajalnik s spodobno kapaciteto in ceno."

NEC ND3500A

Cena 25.700 SIT **Več informacij** www.nec.com
Testrianje omogočila Power Plus, 01 511 27 27, JAE, 01 586 62 26

NEC-u se zadnje čase očitno grozno mudi z izdajanjem novih modelov zapisovalnikov, kar nam je blazno všeč. Ta model namreč zmore zapisati medije DVD-R in DVD+R s kar 16x hitrostjo - na testu je zbrzel skozi medij DVD-R v 6 minutah in pol, medij DVD+R pa je zapisal kar pol minute hitreje (6:04). Ko smo se končno dokopali (žal le do enega) dvoplastnega medija, smo se slinili še dve uri po zapisovanju, saj je polnih 8,5Gb zapisal v 26 minutah in 49 sekundah, kar je vsekakor impresivna številka. Pogon smo namučili s kar nekaj različnimi mediji, pa ni imel problemov z niti enim, tudi z najbolj cenenimi in preverjeno nekvalitetnimi mediji ne. 3500A pa se dobro izkaže tudi pri branju medijev (48x za CD-ROM in 16x za DVD-ROM), tako da tudi na tem področju prekaša večino zapisovalnikov, ki znajo pri branju malce zaostajati.

PCF 90 "Končno zapisovalnik dvoplastnih DVD-jev, ki se ga resnično splača kupiti."

Nikon Coolpix 5200

Svež veter v kompaktnem razredu

Cena 119.900 SIT **Več informacij** www.nikon.com **Testiranje omogočil** Grafo, 01 542 17 07

Z napredkom digitalne tehnologije, razvojem senzorjev naslednje generacije ter vedno bolj privlačnim oblikovanjem, postajajo vedno močnejši tudi predstavniki digitalnih fotoaparatov za vsakodnevno uporabo. Nikon Coolpix 5200 je zelo kompakten fotoaparat z ločljivostjo 5,1 MP, visoko-kvalitetnim objektivom Nikkor ED s 3-kratnim optičnim zoomom ter ekskluzivno tehnologijo za odstranjevanje učinka rdečih oči.

Kovinsko ohišje poskrbi daje občutek robustnosti, hkrati pa je zelo lahko, saj ima le 155g. Ergonomija je odlična, tako da se fotoaparat kot ulit prilega roki, kar pomeni, da bo fotografiranje z eno roko mačji kašelj. Razporeditev nadzornih gumbov je pregledna, nemoteča in kakovostna, tako da se v tem pogledu ne moremo veliko pritoževati.

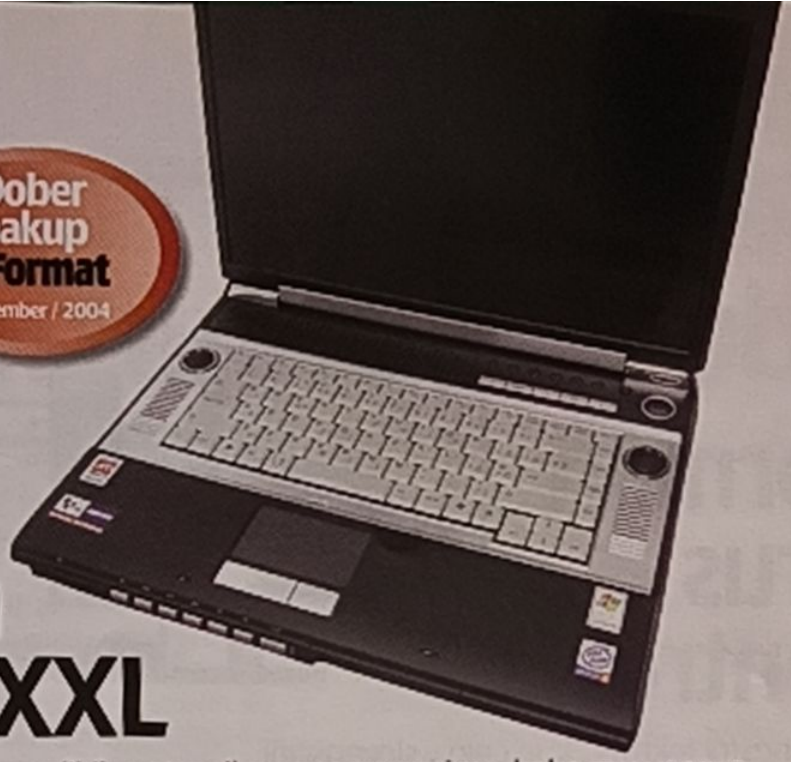
1,5-palčni LCD je sicer normalno velik, a mu manjka kontrastnost. Zadeva, ki loči model 5200 od ostalih predstavnikov tega kompaktnega razreda, je integrirana funkcija za odstranjevanje učinka rdečih oči oz. In Camera Red Eye Fix. Proces je popolnoma samodejen in neopazen za uporabnika, ki bo hitro opazil zmanjšanje števila posnetkov z rdečimi očmi.

Tehnična kakovost posnetkov, ki so barvno dobro uravnoteženi, fino nasičeni in kontrastni, je precej dobra. H kvaliteti fotografij pripomore še na novo razvit objektiv Nikkor z lečami ED (Extra low Dispersion), ki pomagajo odpraviti napake objektivov, kot so kromatska aberacija in neostrina na robovih.

Fotoaparat odlikujejo kompaktnost in solidna izdelava, kakovostne fotografije in relativna avtomatiziranost ter izboljšano delovanje z novimi funkcijami - po Nikonovi ceni.

Ločljivost	5,1 megapiksel
Objektiv	12.8-4.9 3x zoom
Pomnilnik	12Mb notranjega pomnilnika, kartica SD
Avtonomija	150 posnetkov
Teža	155g (brez baterije in kartice)
Dimenzije	88 x 60 x 38mm
Teža	526g

PCF 80 "Nova tehnologija in kvalitetni posnetki v dobrem ohišju."



Dober nakup PCFormat September / 2004

Gericom Cinema XXL

Gericom se pridružuje trgu velikih notesnikov, nas pa zanima, kako mu uspeva.

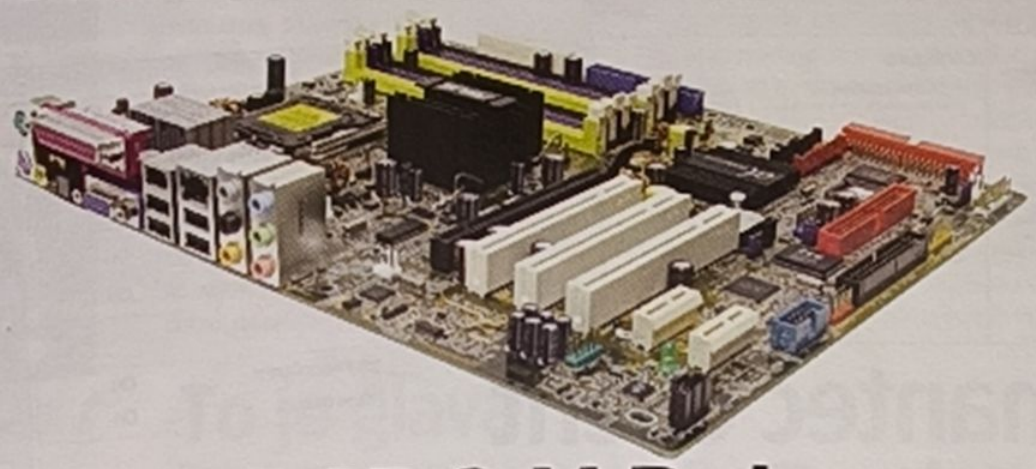
Cena 479.900 SIT Več informacij www.gericom.com Testiranje omogočil Anni, 01 583 99 99

Gericomovi notesniki so v zadnjih letih prilezli od hudo povprečnih zadev, do izjemno robustnih in zmogljivih naprav, ki se jih ne bi sramovali odpreti na pomembnem poslovnem sestanku. Cinema XXL je model, ki spada med največje notesnike, kar jih lahko trenutno dobite na trgu, saj se ponaša s kar 17-palčnim širokim zaslonom. Ta je enakomerno osvetljen in primerno kontrasten, a ne dosega samega vrha ponudbe, kjer zaslženo kraljuje Sony. Je pa zato notesnik noro dobro opremljen, tako da smo kar nejeverno mežikali v zaslon, ko smo spremljali specifikacije. Pentium 4 2,8GHz, 512Mb pomnilnika, 80Gb disk in Radeon Mobility 9700 s 128Mb lastnega pomnilnika potrjujejo, da XXL ni ekstra velik le na račun zaslona. A ko bi bilo to vse – zvočna kartica s podporo za prostorski zvok 5.1, TV kartica, univerzalni daljinski krmilnik... Vse skupaj tvori celoto, ki le dodatno potrjuje dejstvo, da lahko ta notesnik uspešno zamenja ne le namizni računalnik, temveč kar celo serijo naprav, zato ga bodo veseli vsi, ki nimajo veliko prostora.

Kar zadeva samo uporabo se Cinema XXL dobro obnese. Tipkovnica je sicer nekoliko glasna, a je dobro vpeta in odzivna, vse ostale tipke pa so nameščene tako, da lahko do njih hitro dostopate. Edino, kar dejansko pesti ta notesnik, so glomazne dimenzije in teža, zaradi česar ni ravno najprijaznejši za prenašanje.

Procesor	P4 2,8GHz
Pomnilnik	512Mb DDR
Grafična kartica	ATI Radeon Mobility 9700, 128Mb
Trdi disk	80Gb
Zaslon	1440 x 900
Optična enota	DVD-ROM/CD-RW
Dodatno	TV kartica, zvočna kartica 5.1, univerzalni daljinski krmilnik
Dimenzije	395 x 285 x 44 mm

PCF 88%
"Impresivne dimenzije, specifikacije in dodatki"



Asus P5GDC-V Deluxe

Poglejmo si osnovo za prihajajoče integrirane sisteme.

Cena 53.900 SIT Več informacij www.asus.com Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Intelov nabor čipov I915 je seveda poln novitet, vendar si nekako ne moremo pomagati, da ga ne bi označili za naslednika ideje, ki se je rodila z naborom 815. Intelove rešitve z integriranim grafičnim jedrom so že dolgo znane in Intel ima na tem področju velik tržni delež in s tem tudi uspeh. Asusova plošča P5GDC-V Deluxe je odličen primerek tega, kako narediti dobro osnovno ploščo z velikimi možnostmi nadgradnje. Za osnovo je uporabljen nabor, ki podpira Intelove procesorje, zgrajene za podnožje LGA775. Integrirano grafično jedro se imenuje Intel Graphics Media Accelerator 900 in povsem zadostuje za delo v okolju Windows in poganjanje kakšnega filma tu in tam. Pri igranju se pozna pomanjkanje namenskega pomnilnika, ampak nič ne de. Če bi si v takšnem primeru zaželeli igrati *Far Cry* pri najvišji ločljivosti, boste enostavno oddrveli do najbližje računalniške trgovine in si kupili grafično kartico na vodilu PCI Express. Takrat se sistem spremeni v pravo zverino. Od ostalih značilnosti najbolj pade v oči podpora pomnilniku DDR in DDR2. Sicer ni mogoča hkratna uporaba obeh tipov pomnilnika, vam pa vsekakor omogoča cenejšo nadgradnjo. Seveda pa Asus ni pozabil napolniti plošče z dobrotami tipa gigabitna mrežna kartica, zvočna kartica 7.1, vhodi FireWire in krmilnikom RAID za diske ATA133..

Nabor čipov	Intel 915
Podprti procesorji	Intel Pentium 4/Celeron PGA775
Podprt pomnilnik	DDR2 533/400 (2 reži), DDR 400/333/266 (4 reže)
Največja količina pomnilnika	2Gb (DDR2), 4Gb (DDR)
Število razširitvenih rež	1x PCIE 16x, 2x PCIE 1x, 3x PCI
Vhodi in izhodi	4x S-ATA, 8x USB 2.0, 2x FireWire
Dodatno	1 Gbit mrežna kartica, zvočna kartica 7.1

PCF 85%
"Odlična plošča za hitro nadgradnjo."

BINARNI KANDIDATI

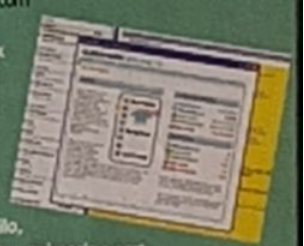
Mesec v programih – naši najljubši.

iTunes

Na spletu www.apple.com
Cena Brezplačen

Vsi smo videli, kako deluje samostojno, zdaj pa je čas, da si ogledamo, kako se obnese skupaj z Apple Music Store. *iTunes* je še vedno odličen način za zbiranje glasbe v sezname predvajanja, iskanje in vse, kar potrebujete, da lahko hitro najdete iskano skladbo. Do iTunes Music Store dostopate neposredno iz vmesnika programa, vse pa bo delovalo čisto tekoče. Edina pomanjkljivost je omejena izbira glasbe, ki je na voljo. Je pa še vedno odličen način za brskanje po brezplačnih vzorcih, preden za kak album odštejete svoj trdo prigaran denar.

Cloudmark Spamnet



Na spletu www.cloudmark.com
Cena 7.870 SIT letno

Spam je epidemija in vsak od nas se z njim spopada na svoj način: z glasnim preklinjanjem, ustvarjanjem "črnih" seznamov in podobnim. *Cloudmark* se zadeve loti nekoliko drugače. Vsako e-sporočilo, ki pristane v vašem sistemu, primerja s prstnim odtisom v centralni podatkovni bazi in preveri, če ga je že kak drug uporabnik označil za spam. Če se ujema, je sporočilo mrtvo! Edina pomanjkljivost je ta, da se ne razume najbolje s filtri v *Outlooku 2003* (naši testni aplikaciji) in določena, po nesreči označena sporočila, vrača v mapo Prejeto, namesto v drugo mapo.

Xoom Movie Clone

Na spletu www.x-oom.com
Cena 10.700 SIT

Najbolj zabavna stvar *MovieClona* je ta, da se imenuje *MovieClone*. Na škatli na veliko piše: "Kopirajte celotne, originalne DVD-je, vključno z vsemi dodatki". To bi človeku dalo misliti, da omogoča ustvarjanje varnostnih kopij vseh DVD-jev, ki si jih kasti. Napaka. Vstavite disk v pogon, pa boste dobili samo ostro sporočilo, da avtorsko zaščitenih diskov (beri: vseh diskov na trgu) ni mogoče kopirati. Ste presenečeni? Ne. Ko smo nazadnje pogledali, so v našem Zakonu o avtorski in sorodnih pravicah obstajali členi, ki dovolijujejo ustvarjanje varnostnih kopij. A bi lahko bili razvijalci vsaj pošteni, namesto da nam pripravljajo neprijetna presenečenja.

Werkkzeug

Na spletu www.theprodukkt.com
Cena Brezplačen

No, to pa je ena fina aplikacija. Če že dalj časa brkljate z računalniki, se verjetno spomnite demov - ne odleščenih različic programov, temveč demonstracij pravega programer-fuja. Sedaj se lahko te zabave lotite tudi sami, ne da bi morali obvladati zbirnik ali DirectX. Uvozite svoje datoteke, priredite nastavitve in program bo izpljunil rezultat, pripravljen za razpečevanje. Vse skupaj je izjemno enostavno (kot demonski odpirač za konzerve). In še nasvet: najbolje deluje s profesionalno 3D programsko opremo: *Softimage in Lightwave*.

Java 2 : temelji programiranja

Avtor Uroš Mesojedec, Borut Fabjan
Cena 8.490 SIT **Založba** Pasadena

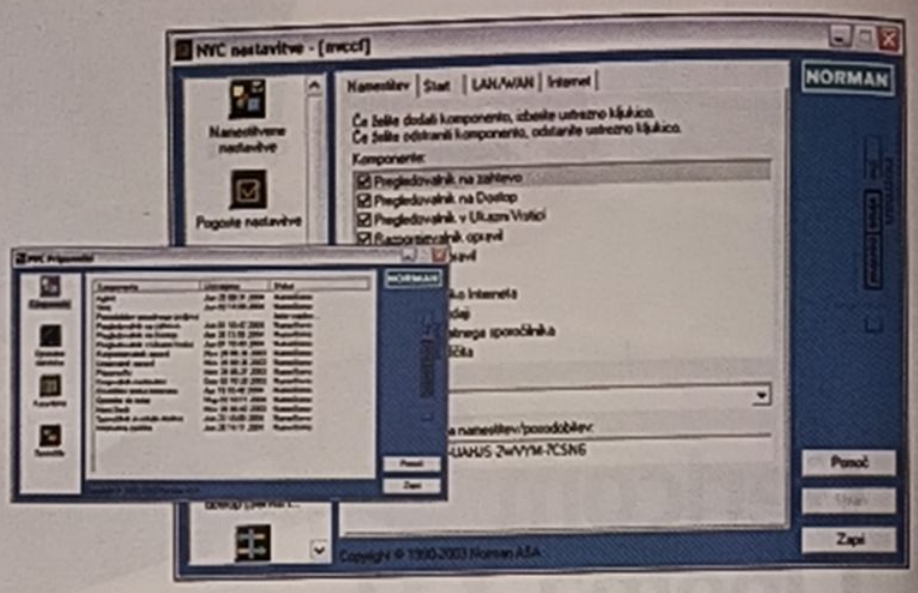
Knjiga Uroša Mesojedca, *Java: programiranje za internet*, ki je odlično služila kot učbenik marsikateremu svežemu uporabniku programskega jezika Java, je po več kot sedmih letih končno dobila nadgradnjo. Kot soavtor je tokrat sodeloval še Borut Fabjan. V *Java 2: temelji programiranja* so izpuščena poglavja o spletnih straneh, zato pa je tu obširen opis odjemalca Swing, napotki za programiranje prenosnih telefonov, modeliranje UML in še kaj. Graja pa bo letela na stvarno kazalo, ki ni le premalo obsežno, ampak vas bo celo usmerjalo na povsem napačne strani. Kljub temu pa gre za odličen učbenik in priročnik, ki bo s svojimi skoraj 600 stranmi prišel prav tako popolnim začetnikom kot starim mačkom. Vsekakor priporočen nakup.

Naučite se Macromedia Flash MX v 24 urah

Avtor Philip Kerman
Cena 7.490 SIT **Založba** Pasadena

Macromediina tehnologija Flash je eden najbolj razburljivih dodatkov spletnim stranem in danes boste že redko naleteli na naprednejšo stran, ki si ne bi tako ali drugače pomagala s Flashem. Kdor bi se rad po hitrem postopku seznanil s postavljanjem to vrstnih strani, bo gotovo z veseljem prelistal knjigo priznanega strokovnjaka Phillipa Kermana. Ta priročnik se ne ukvarja pretirano z vprašanjem "zakaj", zato pa obširno razlaga "kako". Kot taka je namenjena predvsem začetnikom, ki se s tehnologijo šele spoznavajo. Poglavja vključujejo razlago osnovnih pojmov, napotke za risanje, izdelavo preprostih in naprednih animacij, uporabo actionscripta, objavo na spletu in še kaj. Dvomimo, da boste vse to obvladali v zgolj 24 urah, je pa knjiga gotovo polna zelo uporabnih primerov, ki vas bodo za roko popeljali v zabaven svet Flasha.

3 mesece brezplačna uporaba



Norman Virus Control

Nov varnostni tekmec, ki je celo v slovenščini.

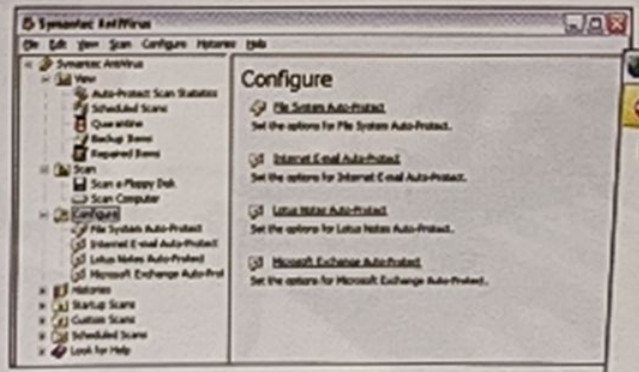
Cena 11.760 SIT **Razvijalec** Norman **Na spletu** www.norman-si.com **Registracija za bralce PCFormata** www.norman-si.com/pcformat

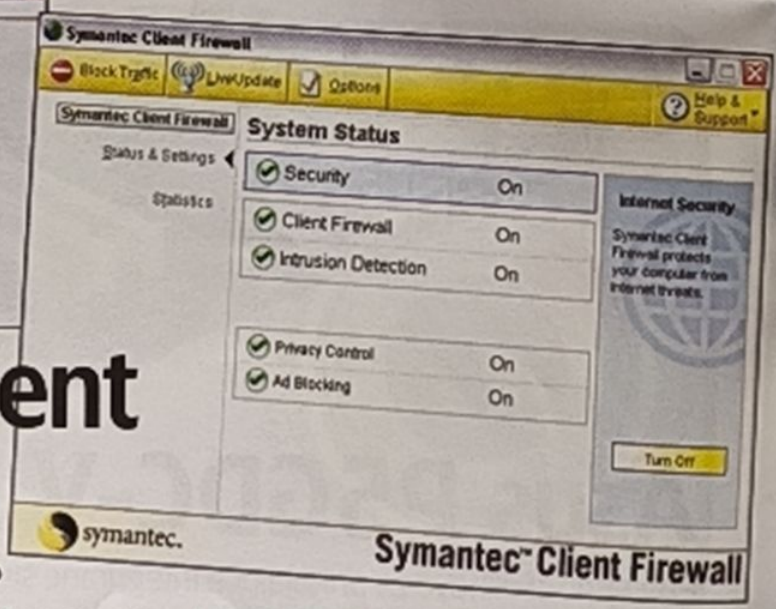
Protivirusni program *Norman Virus Control* je pri nas dokaj neznan program, a neznanost še ne pomeni pomanjkanja kvalitete. Program za razliko od ostalih tovrstnih izdelkov ni zasnovan z enim samim vmesnikom, temveč kot sistem modulov. To ima seveda svoje prednosti in pomanjkljivosti. Prednost je ta, da ti moduli ponujajo več nadzora nad funkcijami, pri čemer je v dodatno pomoč še dejstvo, da je celoten program preveden v slovenščino. Pomanjkljivost te zasnove pa je v tem, da vseh nastavitev preprosto ni mogoče izvesti v enem samem oknu, pa še določene funkcije modulov se prekrivajo.

Norman Virus Control v osnovi svoje delo solidno opravlja, a ima nekaj pomanjkljivosti, ki nam niso najbolj všeč. Prva je ta, da zna pregledovati samo določene stisnjene datoteke (natančneje samo ZIP in RAR) in ima le omejeno podporo za pregledovanje slik diskov. Prepoznavati zna tudi škodljivo kodo, za katero še nima podpisa (hevristično prepoznavanje, ki ga omogoča lastna tehnologija Sandbox) in vrača izjemno malo napačnih prepoznav. Za razliko od drugih kompaktnih protivirusnih programov omogoča tudi pregledovanje omrežnih diskov in celo optičnih diskov v skupni rabi. Kljub vsem dobrim lastnostim pa ga vseeno raje priporočamo za domačo rabo.

Potrebuje Windows 9x/NT/2000/XP
Dodatno Preveden v slovenščino

PCF 72%
"Majhen, hiter in zmogljiv, a nekoliko neroden za uporabo."





Symantec Client Security 2.0

Kaj zna nov Symantecov varnosti paket?

Cena Od 13.568 SIT za licenco **Razvijalec** Symantec **Več informacij** www.symantec.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 280 66 00

Symantec Client Security bi lahko najenostavneje označili kot *Norton Internet Security* za omrežja – a le za lažjo predstavo, saj gre za popolnoma drugače zasnovan programski paket. Sestavljata ga tako protivirusni program (korporativna izdaja), kot tudi požarni zid, kar pa je tudi edina skupna točka obeh omenjenih paketov. *SCS* je namreč namenjen zaščiti omreženih in mobilnih računalnikov, omogoča pa enostavno administracijo in nadzor nad varnostnimi funkcijami. Tako lahko administratorji na daljavo nadgrajujejo in nadzorujejo vse funkcije varnostnih programov ter omogočijo nadgradnje tudi za računalnike, ki v danem trenutku niso priključeni v omrežje oziroma znotraj navideznih zasebnih omrežij. Omogočena je tudi centralna karantena za okužene datoteke, da se lahko z njimi po potrebi spopade administrator.

Samo delo s paketom je dokaj enostavno, čeprav nekatere funkcije zahtevajo kar nekaj predznanja. Vmesniki so tradicionalno enostavni in pregledni, o učinkovitosti Symantecovih izdelkov pa smo povedali že ogromno, tako da o tem ne bi izgubljali besed. Edino, kar je nekoliko moteče, je dejstvo, da je potrebno dodatne funkcije programa nameščati ločeno, kar ni najbolj prikladno, saj bi z enim samim vmesnikom, v katerem bi lahko določali želene komponente, lahko to bolje rešili.

Zahteva Win 9x/NT/2000/XP, 80Mb prostora na disku, 128Mb RAM, 150MHz procesor

PCF 88%
"Odlična varnostna rešitev za omrežja z enostavnim vmesnikom."

Postanite bog oblikovanja

Založništvo se je preselilo na dom. Odpovedali boste naročnino na revijo in pričeli izdelovati poceni vabila za poroke. Smrk. Ne gane nas.

DTP ali "desktop publishing" je ena najbolj koristnih stvari, za katero lahko porabite svoj čas ždenja za računalnikom ali v pisarni. Mi ga obožujemo, saj bi za to, da bi vam vsak mesec na prodajna mesta ali naročnikom po pošti poslali revijo, potrebovali nepregledne ure ročnega postavljanja kovinskih črk na plošče, te bi prelili s pomečkanimi hobotnicami ter jih kasneje odtisnili na polo papirja. Na študentski servis bi lahko dali oglas: "Kdor želi mlad umreti v zagrenjenem kolektivu in z nepopravljivo popackanimi rokami, naj se javi. Plača: mizerna, ker rabimo denar za hobotnice."

Iz paketov orodij, namenjenih za namizno založništvo dobimo toliko, kolikor smo pripravljeni za njih odšteti. Seveda doma ne potrebujete velikanskih orodij kot sta *QuarkXpress* ali *InDesign*, prav tako to nista edini orodji, s katerima bi lahko ustvarili profesionalen dokument, pripravljen za tisk. Ni vam treba posedovati črnega pasu pri veščini oblikovanja, da bi lahko ustvarili recimo vabila, vizitke ali celo majhne revije. Vsakemu paketu se morate približati do polovice: priložene predloge so že v osnovi mizerne, še posebej pri cenejših programih, in ob pogledu nanje občutljivejšemu osebku zlahka eksplodira oko. Še dobro, da se vam nanje ni potrebno zanašati.

> **IZ PAKETOV DTP DOBIMO TOLIKO, KOLIKOR SMO PRIPRAVLJENI ZA NJIH ODŠTETI**

Vsa poanta paketov DTP naj bi tako ali tako bila v tem, da vam omogočijo, da se igrate s postavitvijo strani tako dolgo, dokler niste popolnoma zadovoljni z izgledom.

Sprašujete pa se, kaj vse lahko ustvarite? Ovira je le vaša domišljija. Večina orodij vam predstavi svoje sposobnosti s pomočjo že pripravljenih predlog dokumentov, ki se med seboj razlikujejo tudi po slogih. Razvijalci večkrat upoštevajo to, za kaj boste njihov izdelek uporabljali, in predvidijo cel kup družinskih dogodkov in dokumentov, ki jim ustrezajo, temu primerno pripravijo tudi primere za majhna podjetja, kot so koledarji, letaki in podobno. Za razliko od *Microsoft Worda* se tu ne ukvarjate z dokumentom kot takim, saj določate in postavljate elemente na strani. Tekst se preliva iz enega okvirja v drugega, slike imajo naslove, strani imajo robove... A to je šele začetek. Ključ do tega je postavitev tako imenovanih glavnih strani (master page), ki predstavljajo predloge za posamezne dokumente in zagotavljajo konsistenco znotraj vaše vizitke, vabila ali česarkoli, kar ste se pačodločili ustvariti. Rezultat vašega dela lahko natisnete ali izvozite v format PDF, ki je idealen za postavitev na spletne strani ali pošiljanje preko elektronske pošte, saj je neodvisen format datoteke, ki se ne ozira na sistemske platforme. Datoteko PDF si lahko ogleda vsak in ni vam treba skrbeti, da se bodo kateri izmed grafičnih elementov porazgubili po zaslonu.

Začetek je vedno enak. Vzemite kos praznega papirja in skicirajte vašo stran. Ko bo enkrat na zaslonu, lahko še vedno spremenite katerega izmed elementov, a je prvi korak pomemben, saj boste s tem hitreje prišli do doslednega in čvrstega izgleda vašega dokumenta. Zdaj dodajte okvirje s tekstom. Če ustvarjate stran, kjer je precej teksta, je primerna postavitev teksta na primer v stolpcih, kot jih vidite v naši reviji na tej strani. Tako oblikovana vsebina je namreč dobro berljiva, pa še veliko lahko stisnete v razmeroma majhen prostor. *Vojno in mir* bi lahko opisali v zgolj enostranskem opisu, tako popolna je naša predloga. Seveda bi morali uporabiti primerno pisavo.

Če že govorimo o pisavah, potrebno je popaziti na to, da ne preplavijo teksta in da za vsak element strani vnaprej določimo tip ter velikost pisave. Tako se izognemo zamudam pri delu ter ostalim nevšečnostim, ki se lahko pojavijo. Strani bodo izgledale profesionalno in elegantno, če se boste držali vnaprej dogovorjene discipline stila. In če želite konkurirati *PCFormatu* vzemite pisavo Wingdings (velikost 100) ter tekst nalepite v trikoten okvir na rožnati podlagi. Ima svoj smisel, verjemite nam. **PCF**

SCRIBUS

Paket DTP za vsakega poštenega ljubitelja okolja Linux.

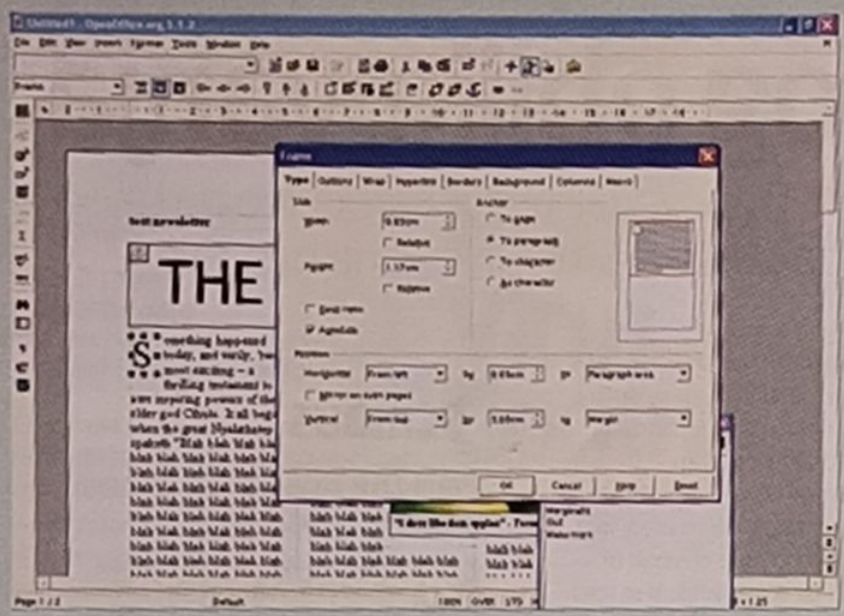
Scribus je novinec na sceni programskih paketov, vseeno pa hitro pridobiva na popularnosti. Ponuja pravzaprav vse, kar ponujajo tovrstni paketi orodij in do različice 1.1.6., ki smo jo uzrli tudi mi, je ponudil podporo okvirjem, tabelam, kompresiji slik ter novim, izboljšanim arhivom PDF.

Na žalost je *Scribus* daleč od tega, da bi bil dokončan. Padel je v tisti proces nadgrajevanja in testiranja kot večina projektov odprte kode in ekipa, ki ga ustvarja, res trdo dela in sproti dodaja nove značilnosti programu in gladi njegove robove. Očitno jim gre dobro, saj ima program vedno več privržencev. *Scribus* je na razpolago uporabnikom paketov SuSE, Fedora Core in večini ostalih večjih distribucij Linuxa, razvijalci pa v prihodnje obljubljajo podporo za še več sistemov Linux. Celotno zadevščino lahko snamete s spleta na naslovu www.scribus.net, čeprav vam za najboljše rezultate predlagamo, da obiščete knjižnico vaše distribucije Linuxa.

To je glava

Razložili vam bomo nekaj pojmov, vi pa obljubite, da ne boste zaspali.

Je tole najbolj lena postavitev v zgodovini založništva? Možno. A če želite ustvarjati v okolju DTP potem je dobro, če poznate vsaj nekaj uradnih terminov ali besednih oznak za posamezne predele strani. Na začetku vsakega članka se nahaja glava (ang. "head")(**a**), kar pomeni naslov tega članka. Velike črke, ki se nahajajo na začetkih člankov? To so ozaljšane začetnice (ang. "drop-caps")(**b**), ki braica pritegnejo k branju in predstavljajo vidno vhodno točko v tekst. Poglejte tudi ostale revije in primerjajte, kako oni predstavijo njihove informacije. V večini primerov vsi sledijo nekim nenapisanim pravilom, ki določajo koliko teksta in slik naj bo na straneh in še kaj. Osnovni pojmi so: podnaslov (ang. "strap" ali "standfirst")(**c**) predstavlja uvod v članek, rob (ang. "gutter")(**d**) je sredina tste širine, kjer so strani zlepljene skupaj, razmik med vrsticami (ang. "leading") (**e**) je prostor med posameznimi vrsticami teksta, razmik med znaki (ang. "kerning")(**f**) je prostor med posameznimi znaki, medtekst (ang. "callout") (**g**) je kopija teksta, ki smo jo vzeli iz članka in povečali, paginacija (ang. "folio")(**h**) pa predstavlja številko strani in logotip revije na dnu strani.



OpenOffice.org 1.1

Lahko res postanete založniški magnat, ne da bi pri tem zapravili tolar? Izgleda že tako...

Cena Zastonj Založnik Open Source Na spletu www.openoffice.org

Pisanje in oblikovanje teksta še zdaleč ne zadošča-ta potrebam založništva. Vsaj s tehničnega vidika ne. V praksi skoraj vsak podoben paket orodij vsebuje nekaj sposobnosti uporabe okrnjenih nalog DTP in odprtokodni prijatelj *OpenOffice.org* ni nobena izjema. Zastonj ga lahko snamete s spleta, v grobem pa gre za neposrednega tekmeca Microsoftovemu svežnju pisarniških programov *Office*. *PowerPoint* zamenja *Impress*, dobite še dodatno aplikacijo *Calc*, še vedno pa srce predstavlja alternativa programu *Word*, to je *Writer*. Komercialna različica tega se imenuje *StarOffice*, s to razliko, da kupite še cel kup slogovnih predlog, sličic in ostalih neumnosti, ki so lahko uporabne, niso pa poglavitnega pomena. Finta je zgolj v tem, da niste deležni uradne pomoči na *Open Office.org*, a vprašajte se, kolikokrat ste do sedaj sploh klicali na Microsoft?

ČE VAM USPE PREŽIVETI EKSCENTRIČNOST PROGRAMA, STE NA DOBRI POTI, DA USTVARITE DOBRO VSEBINO

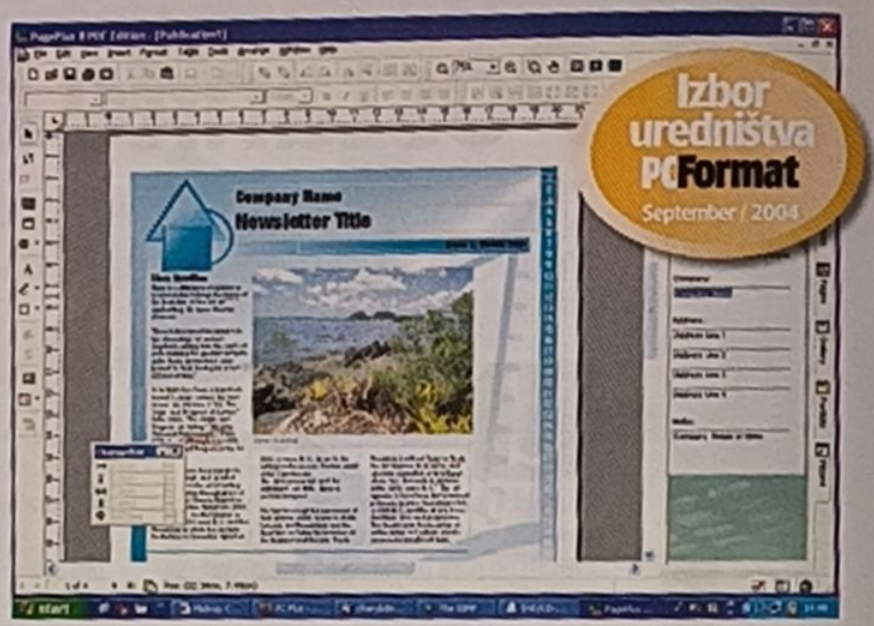
Na žalost je program *Writer* še vedno precej robat, še posebej takrat, kadar ga želimo prepričati, naj postane nekaj, za kar pač ni bil pripravljen. Seveda je močan kot navadno orodje za pisanje teksta, manjka pa mu en kup osnovnih možnosti, med njimi tudi štetje besed in to včasih delo precej oteži. Najboljši način, kako program uporabiti kot paket DTP, je razdelitev standardnega dokumenta na sekcije in povezava teh sekcij s posameznimi stolpci. Zdaj lahko pričnete z vlečenjem dodatne vsebine po mili volji, če želite.

Program ima podporo za posamezne okvirje, a čeprav so dovolj nastavljivi, boste morali kar nekaj časa preskakovati med nastavitvami, da boste našli tisto funkcijo, ki jo iščete. Standardni paketi DTP vsebujejo gumbe, kjer lahko hitro izberete in v ospredje premaknete vsebino posameznega okvirja, tukaj bo potrebno precej več dela in vaje, saj vas program porine v pogovorno okno, kjer morate nato izbirati naprej. Težko? Niti ne.

Če vam uspe preživeti to ekscentričnost programa, ste na dobri poti, da ustvarite dobro vsebino. *OpenOffice.org* prekipeva od dobrih oblikovalskih prijemov in lastnosti, pa naj bo to njegova prirojena značilnost izvoza datotek v format PDF ali nadzor nad posameznimi slogi. In še zastonj je, kar je v bistvu glavni razlog, zakaj bi ga sploh uporabili. Je dovolj izčrpen, čeprav ni najboljše, kar lahko dobimo pod prste, in če le občasno ustvarite projekt ali dva, potem ni vredno komplicirati in se ga ne polastiti. Če pa vaše delo sestoji iz mnogih projektov DTP, raje poglejte vstran in ga preskočite. Prihranili si boste veliko časa in frustracij, če že ne denarja.

Zahteve
Pentium, 32Mb RAM, Windows 98 ali več

PCF 62% "Odličen pisarniški pripomoček, če uporabljate celoten sveženj programov"



Serif PagePlus 9

Obrnite nov list in preizkusite najbolj vsestranski paket orodij za pripravo za tisk, kar jih je trenutno na tržišču. Recimo.

Cena Okoli 27.000 SIT Založnik Serif Na spletu www.serif.com

Ta paket je odličen. Če poenostavimo, vse kar lahko vržete na stran, vam bo *Serif PagePlus* postavil brez problemov. Njegova orodja so tekoča in preprosto jih je uporabljati ter izbrati, posebni učinki pa si zaslužijo vso pohvalo. Ponuja nam tudi nekaj izdelanih predlog, ki jih je vredno uporabiti in verjemite nam, da vemo o čem govorimo, saj smo si morali za ta test ogledati kar nekaj tovrstnih programov. Z njegovo pomočjo lahko natisnete vse kar si izmislite, celo naslovnice za svoje DVD-je ali le skromne tabele.

GRE ZA NEDVOMNO NAJBOLJŠE ORODJE V SKUPINI, KI SMO JO PREGLEDALI

V nasprotju s paketom *OpenOffice.org* je program osredotočen na pripravo za tisk in rezultat tega je, da je temu podrejen vsak delček zaslona in vas skuša čim lažje spraviti skozi mučen proces ustvarjanja dokumentov. Vaše osebne podatke boste vnesli le enkrat, nato pa jih bo vsaka predloga posebej prebrala in vnesla v vsak dokument, ki ga boste naložili. Lahkotnost uporabe je tu na prvem mestu in metanje teksta sem ter tja ter njegova obdelava je zares enostavna. Ko boste enkrat imeli vse nameščeno, tako kot je treba, se podajte v glavno okno ter poskrbite le še za posamezne podrobnosti, kot so povezave, prosojnost in podobno.

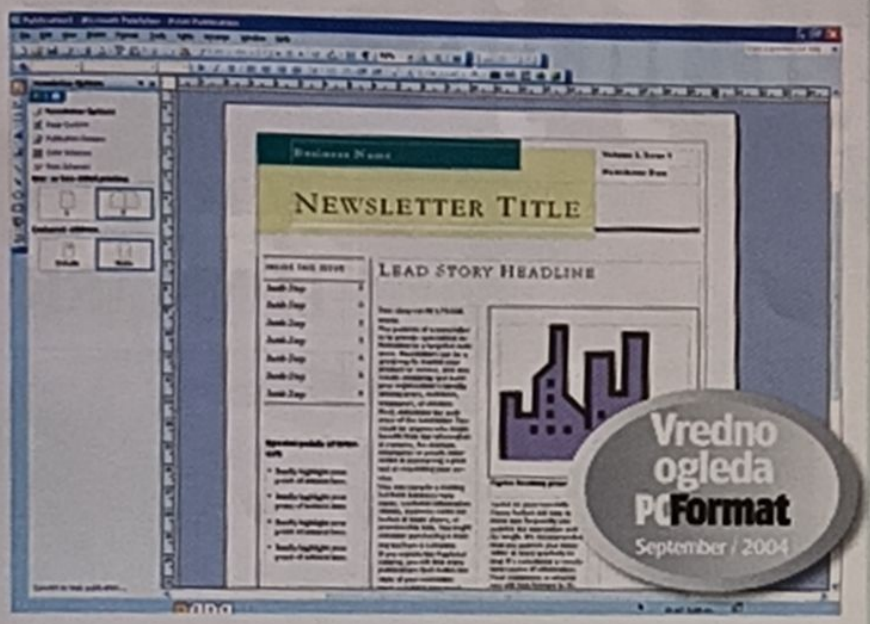
Ena glavnih značilnosti programa je njegova grafična fleksibilnost, do katere pridete, kadar delate s posameznimi deli na straneh. Vsaki stvari lahko dodelite celo število raznih učinkov, pa naj bo to spreminjanje glave v popolnoma tridimenzionalne objekte ali pa svetleči napisi, sence ter ostale očesu prijazne všečnosti. Kot vedno pa raje pazite, saj preveč vsega lahko le škodi vašemu izdelku in raje poskrbite za eleganten in ne pisan dokument, kateremu bi še tisti, ki mislijo, da je revija Lady pravi tiskarski dosežek, pravili, da je preveč načičkan.

PagePlus je nedvomno najboljše orodje v skupini, ki smo jo pregledali. Ponuja nam veliko svobode pri delu in podporo pri tiskanju na lasten tiskalnik ali pri objavljanju elektronskih dokumentov. Priprava za tisk je dobra, datoteke lahko izvozite v kvalitetne formate PDF ter jih zaščitite z geslom in oplemenitite še s čim. Možnosti je veliko. Lahko se podate na splet s *Serif Print Shopom*, ki bo prebral vaše mojstrsko delo in vam ga vrnil profesionalno stiskanega na vsem od visoko kvalitetnega pa tja do "sekret" papirja. Jasno, to tudi nekaj stane.

Gre torej za idealno rešitev za domačo uporabo in manjša podjetja. Ne bo ravno izpodrinil kopij, ki jih ustvarite s programoma *InDesign* in *QuarkXpress*, dobili pa boste moč skoka na glavo v svet, poln črnila in kvalitetnega tiska za ceno, ki si jo gotovo lahko privoščite.

Zahteve
Pentium, 32Mb RAM, OS Windows 98 ali več

PCF 92% "Idealen za uporabo doma in v manjših podjetjih"



Microsoft Publisher 2003

Čeprav nas rahlo zaboli, ko to izjavljamo, a Microsoftov paket DTP je dober, čeprav je namenjen podjetjem.

Cena 46 000 SIT Založnik Microsoft Na spletu www.microsoft.com

Domet *Microsoft Offica* je postal omejen, a še vedno boljšega paketa pisarniških programov ne boste nikjer dobili. In zapomnite si tole: gre za paket. Zakaj? Program *Microsoft Publisher* je del nekaterih izdaj tega paketa, ima pa pred ostalimi člani to prednost, da je na voljo tudi samostojno. Kar zadeva izgled, *Publisher* ne more skrivati svojih korenin. Zelo namreč pade v novo podobo *Office 2003* s tistimi modrimi meniji, čarovniškimi pripomočki, gladkim nadzorom in integracijo v okolje Windows XP. Če se zanašate na *Office*, potem se vam splača premisliti o tem programu; dojeli ga boste kar čez noč in vsebuje dovolj, da ga je vredno priporočiti.

Dobili boste velikansko zbirko predlog, domač, prepoznaven vmesnik in orodje, ki se je dovolj sposobno spopasti z delom v podjetjih, ne le doma. Publikacij, ki jih lahko ustvarite s pomočjo *Publisherja*, je malo morje, vseeno pa je program usmerjen bolj k rabi v majhnih ali srednje velikih podjetjih kot v multinacionalkah. V praksi je seveda razlika med principi opravljanja dela na teh različnih nivojih majhna, tudi takrat, kadar začnete sestavljati dokument iz čiste ničle. Tekst je pač v vsakem primeru tekst – tisto, kar je pomembno, je njegovo sporočilo.

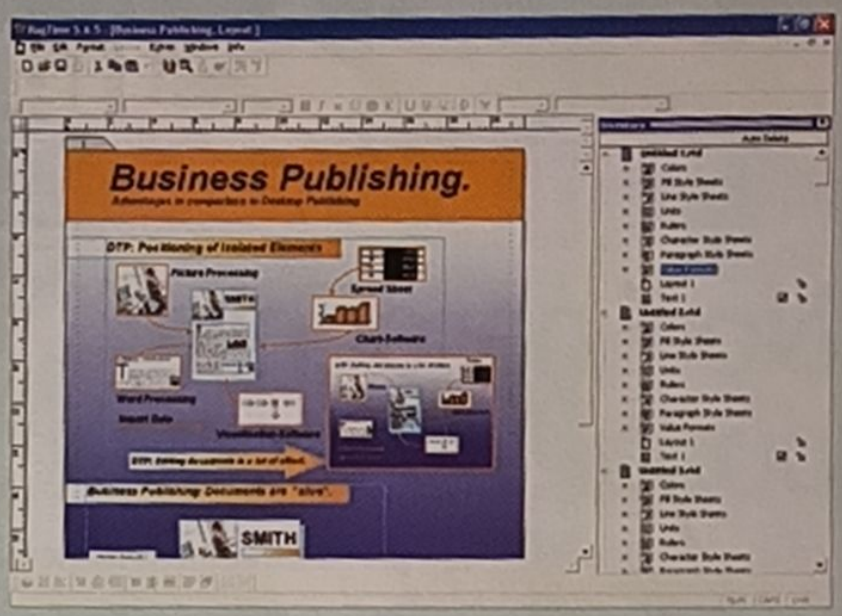
Vsi čarovniki, predloge in sistemi nalaganja dodatnih značilnosti so hvale vredni in program napravijo dejansko lahkoten za uporabo, kadar se lotevate nezahtevnih projektov. Pri zahtevnih vam bodo v veliko pomoč možnosti, kot je uporaba več predlog v enem dokumentu in podobno. Ko vse pripravite, imate na voljo standardna načina shranjevanja ali tiskanja datoteke. *Office* seveda še vedno ne podpira formata PDF, kljub temu, da za to ne obstaja dovolj dober razlog. S *Publisherjem* pa lahko pretvorite barve vaše slike v paleto CMYK (Cyan, Magenta, Yellow in Black), če jih želite natisniti profesionalno. Vse značilnosti programa pa le niso tako hvalevredne. Če boste z njim želeli ustvariti na primer spletno stran, se zna kaj hitro zgoditi, da boste čez celoten zaslon uzrli pravo kolobocijo neprimernih elementov in zato vam tovrstno početje (čeprav je mogoče) odsvetujemo. *Publisher* ima nekaj zelo zanimivih vdelanih orodij. Lahko se poveže s programoma *Access* in *Excel* ter od tam črpa podatke za posamezne strani. Kataloge in posamezna poročila je tako precej laže ustvarjati kot tudi dodajati posamezno dinamično vsebino, ki se nahaja na vaših strežnikih.

Orodje ne predstavlja prve izbire za domačo (*PagePlus*) ali profesionalno (*InDesign*) uporabo, zavzema pa trden položaj med njima. Kot nalašč za rast skupaj z majhnim podjetjem.

> **VSI ČAROVNIKI, PREDLOGE IN SISTEMI NALAGANJA SO HVALE VREDNI**

Zahteve
Pentium 233, 128Mb RAM, Windows 2000/XP

PCF 87% "Zelo koristen, če ga uporabljate skupaj s paketom *Microsoft Office*."



RagTime Solo

Skupina Siti hlapci se podaja v založniške vode? Na žalost ne, bi bilo pa zanimivo.

Cena Brezplačen za nekomercialno uporabo Založnik RagTime GbmH Na spletu www.ragtime-online.com

Gre zanimiv pristop k založništvu, če ne kaj drugega. *RagTime Solo* lahko brezplačno snamete s spleta, medtem ko je za njegovega bratca, program *RagTime*, potrebno nekaj odšteti. Finta pa je zgolj v tem, da vam pač različice *Solo* ni dovoljeno uporabljati v komercialne namene. Zapleteno, zapleteno. Čestitke? Ni problema. Šolsko poročilo? Kein problemm. Osmrtnice? No problemo, vse je pod kontrolo. *PCFormat*? Čas je, da razčistimo določene stvari.

Na žalost je *RagTime* zadeva, ki je daleč pod standardi ostalih paketov orodij, ki smo jih tokrat preizkusili. Če rob okvirja, kamor boste kasneje nalepili tekst, slučajno potegnete čez rob strani, se vam bo na ekranu pojavilo sporočilo: "This action was not possible. An error occured. Error code: -2146971527. Pošteno. Ima kdo kaj pojma o tem? Ne verno za vas, ampak mi potrebujemo nekaj več namigov o našem napačnem početju, če želimo popraviti napake. Nekje drugje se boste zaleteli v tekst, ki bi ga bilo potrebno preveriti. Ker možnosti za pravilno črkovanje ni, se lahko kar odpravite v najbližjo spletno prodajalno in za 3.600 tolarjev nabavite to lastnost programa. Ne, ne, ne, ne. Preprosto povedano je *RagTime* popolna polomija, pa če je zastonj ali ne.

Vse pa le ni tako črno. Vsebuje namreč eno precej uporabno značilnost, ki se imenuje Prvi koraki ali First Steps, kar zna biti uporabno, če vam DTP ni nič jasen. Ne glede na to, kateri paket uporabljate, vodič vam bo prišel prav, saj vam bo nazorno prikazal, kateri okvirji, pomembna orodja in slike se v tem poslu največkrat uporabljajo. Osebno ne boste imeli od tega druge koristi kot to, da boste spoznali, kako se takšne stvari lotiti od prvega koraka naprej. Če vam program ne bo kar naprej bruhal nadležnih sporočil (opisovalec je lačen error – prenehal je s pisanjem, da bi nekaj pomalical. Error code: -4353245), boste spoznavali, da ga je zelo lahko uporabljati. Vse ikone za nadzor so stiščane v nekaj kratkih, vidnih vrstic, med njimi je zanimiva tista, ki vam omogoča ustvarjanje japonskih dokumentov (nismo dovolj pametni, da bi jo uporabljali error. Error code: -043543). Ko končate z mučenjem, vam program dovoli izvoz dokumenta v format PDF, a v praksi se tudi to konča pri novih sporočilih tipa "Ta možnost ni registrirana" in kaj kmalu je tudi nam v možganih privrel na plan nov "error", ki je povzročil, da je celotna ekipa *PCFormata* izvedla sinhron dvojni vijak skozi okno in pristala na kopiji programa, shranjeni na za vedno izgubljenem CD-ju. Oh, ta beda. Programa seveda ne priporočamo, razen tistim redkim sadomazohistom, ki po vsej sili želijo okusiti neprofesionalen in nedokončan izdelek na svojem sistemu in si obenem tiščati zobotrebec skozi nozdrvi globoko v sinuse, v večnem iskanju topih kotov lobanje. Ne uporabljajte ga, pa roka.

> **RAGTIME JE POPOLNA POLOMIJA, PA ČE JE ZASTONJ ALI NE**

Zahteve
486, 24MB RAM, Windows 98 ali več

PCF 43% "Nempresiven, brez prave moči in pošteno duhamoren."

PCFormat nagrajuje

ALTERNA INTERTRADE
LEXMARK

Novi naročniki, pozor!

V sodelovanju s podjetjem **Alterna Intertrade** (**www.alterna-i.si**) bomo ta mesec lepo presenetili nekoga med vami, ki se bo naročil na revijo *PCFormat* do konca meseca septembra. Žrebanje konec meseca nam bo dalo srečnega dobitnika LASERSKEGA TISKALNIKA LEXMARK E232, ki bi vas v trgovini stal več kot **54.000** tolarjev!

Inovativno oblikovanje, integriran podajalnik za 250 listov ter višja hitrost in zmogljivost tiskanja so značilnosti lastnosti nove serije, po katerih se ta razlikuje od prejšnje serije E. Tiskalniki so namenjeni domačim in manjšim pisarnam ter za namizne oddelčne tiskalnike v podjetjih. Odvisno od potreb lahko uporabniki posegajo po manjšem tonerju za 2.500 strani ali po zmogljivejšem za 6.000 strani, medtem ko je razvijalno enoto potrebno zamenjati na 30.000 odtisov, kar pri večini uporabnikov pomeni celotno življenjsko dobo tiskalnika. Vsi tiskalniki so nadgradljivi z omrežnim priključkom, dodatnim podajalnikom za 550 listov in dodatnim delovnim pomnilnikom.

V nagradnem žrebanju bodo sodelovali tudi vsi tisti, ki se bodo na *PCFormat* naročili na CELJSKEM SEJMU, ki bo letos potekal med 8. in 15 septembrom.

Kako najhitreje do nove grafične kartice?

Zadeva je skrajno preprosta – izrežite kupon na vogalu, ga prilepite na dopisnico in ga skupaj s svojimi podatki pošljite na naš naslov: PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor. S tem ste že korak bliže svoji novi grafični kartici LEADTEK WINFAST A350XT TDH, katere vrednost se vrti okoli **50.000** tolarjev! Nagradna igra bo potekala od 1. do 24. septembra.

Leadtekova kartica WinFast A350XT TDH še vedno ponosno nosi močan grafični čip GeForce 5900FX, ki je bil izdelan z napredno 0,13-mikronsko tehnologijo, kar mu omogoča zelo hitro delovanje. To seveda pomeni tudi, da grafična kartica z lahkoto poganja vse sodobne igre, pri čemer ji pomaga 128Mb pomnilnika DDR. Grafična kartica v popolnosti podpira standard DirectX 9, ne spoti pa je niti pa tudi strojno dekodiranje MPEG-2. A350XT se lahko pohvali tudi s patentiranim sistemom odvajanja toplote, ki se poleg učinkovitosti lahko pohvali tudi z lepim izgledom. Kartici so med drugim priloženi tudi programi *WinFastDVD*, *WinFax II*, *Cult 3D* in igri *Gun Metal* ter *Big Mutha Truckers*.

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PCFormat
September 2004
NAGRADNI KUPON

* Imeni nagrajencev obeh nagradnih iger bosta objavljeni v oktobrski številki *PCFormata* in na spletni strani www.pcformatslo.net, nagrajenca pa bosta nagradi prejela po pošti.

FHM

TA MESEC...

30 NAJVEČJIH AVANTUR

Sedenje na plaži? Bah, dopust za zgube! Če si želiš pravih pustolovščin, je sedaj napočil čas za potovanje tvojega življenja! *FHM* ti prinaša 30 idej – in še kakšno zraven, ki ti bodo po žilah pognale potoke adrenalina.

SUPERKRIMINALCI

FHM-jeva oda kriminalnim genijem, ki izstopajo iz tistega povprečja "ulovljen na neumen način, 20 let temnice". Kriminal se ponavadi ne splača, ampak ti se s tem ne bodo strinjali – šeststransko poročilo.

O, BOG, NE JAZ

Se ti začenja dozdevati, da je tvoje opazovanje moških teles na fitnessu nekoliko skrb vzbujajoče? Ne paničari, ti veliki homič, *FHM*-jev bataljon strokovnjakov je tukaj, da ti pomaga.

SVETOVNI SEKS REKORDI

Največji gibljivi dosežki vseh časov – črno na belem. *FHM* je raziskal najbolj stanovitno akcijo, posteljne maratone, najdaljši brizg, najhitrejši dvig zastave, dvigovanje uteži in druge rekorde, ki čakajo, da jih izboljšaš!

PLUS!
DEKLETA V UNIFORMAH
Medicinske sestre, policistke, vroče sirene s pištolami..

SAMO 790 SIT!

DOOM III BREZPLAČNO*

JAE Butterfly Warrior III

- Intel Pentium 4 2.8 GHz Prescott procesor
- osnovna plošča Gigabyte z revolucionarnim LGA 775 ležiščem
- vgrajene tehnologije: 7.1 avdio, 1000 Mbps LAN, SATA, USB 2.0
- 2x 256 MB hitrega DDR 400 pomnilnika
- 120 GB Serial ATA trdi disk s 7200 obr./min. in 8 MB 'cache'
- DVOSLOJNI DVD±R/RW zapisovalnik NEC
- 3D grafična kartica z ATI Radeon 9600 PRO, 128 MB DDR RAM
- računalniško ohišje Chenbro Gaming Bomb, 350W
- disketna enota 3.5", 1.44 MB, igra Doom 3, knjiga Moj PC

187.900.00 SIT

JAE Butterfly Cyclone III

- AMD Athlon 64 3000+ procesor naslednje generacije
- osnovna plošča Gigabyte z NForce 3 250 veznim naborom
- vgrajene tehnologije: 7.1 avdio, 10/100 LAN, SATA, RAID, USB 2.0
- 2x 256 MB hitrega DDR 400 pomnilnika
- 120 GB Serial ATA trdi disk s 7200 obr./min. in 8 MB 'cache'
- DVOSLOJNI DVD±R/RW zapisovalnik NEC
- 3D grafična kartica z Nvidia GeForce FX 5700, 128 MB DDR RAM
- računalniško ohišje Chenbro Gaming Bomb, 350W
- disketna enota 3.5", 1.44 MB, igra Doom 3, knjiga Moj PC

187.900.00 SIT

DOOM III - ZA BEG JE PREPOZNO

Od 15. avgusta vsem računalnikom Butterfly Warrior in Butterfly Cyclone prilagamo brezplačen izvod ene najbolj pričakovanih iger vseh časov - DOOM 3. V tej izjemni akcijski ponudbi poleg računalniškega sistema brezplačno prejmete POLNO VERZIJO igre DOOM 3, za katerno bi v trgovini morali plačati preko 12.000 tolarjev. Samo v trgovinah JAE v Sloveniji.

*Darilo ob nakupu računalnika JAE Butterfly Orion 3 ali Warrior 3.
Doplačila za grafične kartice: procesor **ATI Radeon 9600 XT** 128 MB - 15.000 SIT, **ATI Radeon 9800 PRO** 128 MB - 30.000 SIT, **Nvidia GeForce 6800** procesor 128 MB - 50.000 SIT, **Nvidia GeForce 6800 GT** procesor 256 MB - 80.000 SIT

JAE

Trgovina Ljubljana
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
(01) 5896 226 prodaja@jae.si

Trgovina Kolosej Maribor
Ložka ulica 13, 2000 Maribor
(02) 2521 264 prodaja-mb@jae.si

Trgovina Kolosej Celje
Opekarniška 9, 3000 Celje
(03) 4911 777 prodaja-ce@jae.si

Trgovina Novo mesto
Novi trg 5 - 8000 Novo mesto
(07) 3316 370 prodaja-nm@jae.si

S Telemachom v letu 2@@4

Hitreje, ceneje, brez meje !

priklju nina = 2 SIT
e-poštni predal = 0 SIT
dodatni e-naslov = 0 SIT
kabelski modem = 4 SIT

Kabelski internet = 6 SIT

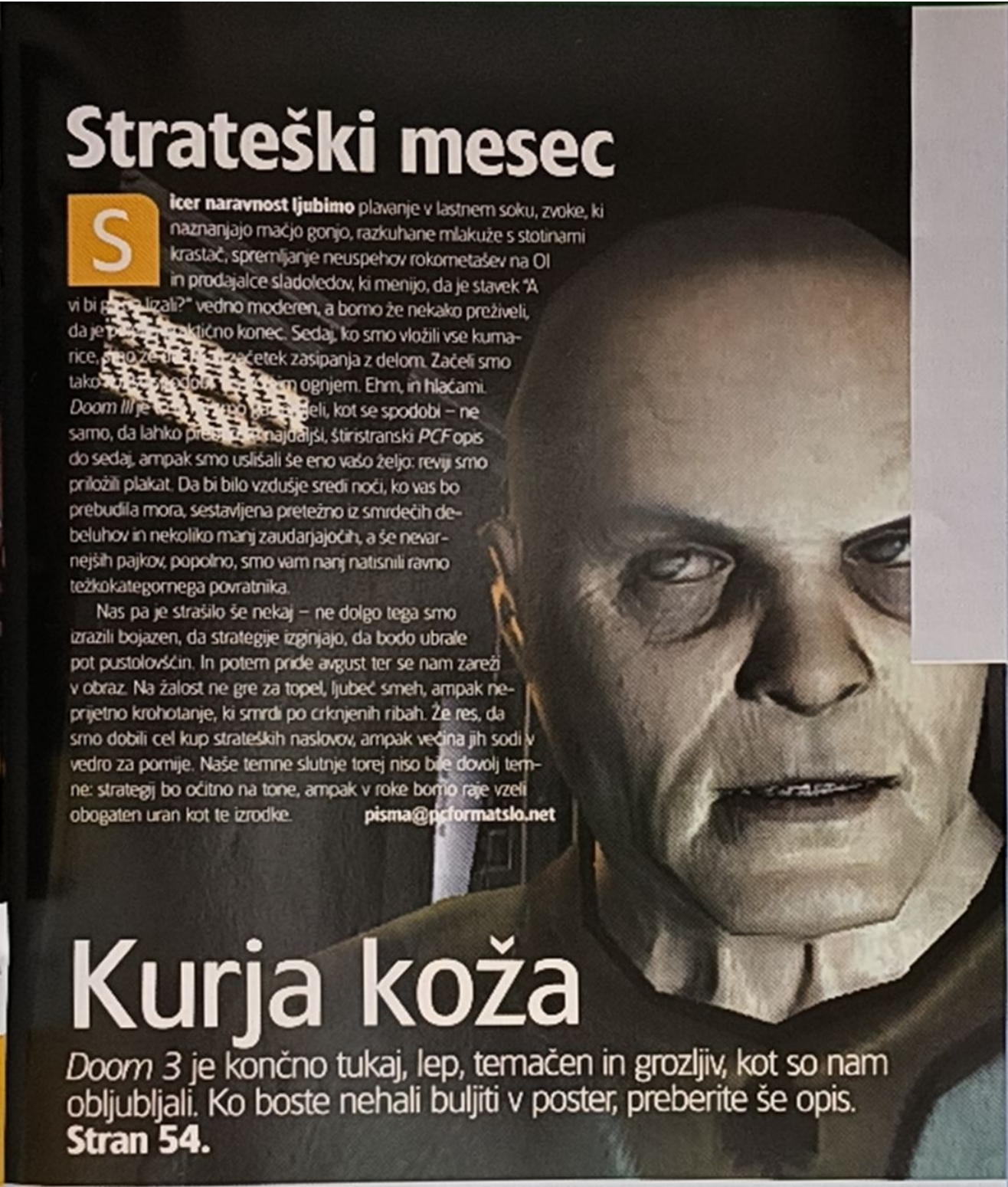
Dodatne informacije:

tel.: 080 22 88 ali www.telemach.si

Strateški mesec

Sicer naravnost ljubimo plavanje v lastnem soku, zvoke, ki naznanjajo mačjo gonjo, razkuhane mlakuže s stotinami krastač, spremljanje neuspehov rokometašev na OI in prodajalce sladoledov, ki menijo, da je stavek "A vi bi [illegible] lizali?" vedno moderen, a bomo že nekako preživeli, da je [illegible] praktično konec. Sedaj, ko smo vložili vse kumarice, [illegible] začetek zasipanja z delom. Začeli smo tako [illegible] ognjem. Ehm, in hlačami. *Doom III* je [illegible] eli, kot se spodobi – ne samo, da lahko pre[illegible] najdaljši, štiristranski *PCF* opis do sedaj, ampak smo uslišali še eno vašo željo: reviji smo priložili plakat. Da bi bilo vzdušje sredi noči, ko vas bo prebudila mora, sestavljena pretežno iz smrdečih debeluhov in nekoliko manj zaudarjajočih, a še nevarnejših pajkov, popolno, smo vam nanj natisnili ravno težkokategornega povratnika.

Nas pa je strašilo še nekaj – ne dolgo tega smo izrazili bojazen, da strategije izginjajo, da bodo ubrale pot pustolovščin. In potem pride avgust ter se nam zareži v obraz. Na žalost ne gre za topel, ljubeč smeh, ampak neprijetno krohotanje, ki smrdi po crknjenih ribah. Že res, da smo dobili cel kup strateških naslovov, ampak večina jih sodi v vedro za pomije. Naše temne slutnje torej niso bile dovolj temne: strategij bo očitno na tone, ampak v roke bomo raje vzeli obogaten uran kot te izrodke. **pisma@pcformatslo.net**



Kurja koža

Doom 3 je končno tukaj, lep, temačen in grozljiv, kot so nam obljubljali. Ko boste nehali buljiti v poster, preberite še opis. **Stran 54.**

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Razočaran nad stanjem in prihodnostjo strategij se je Tomaž skoraj vrgel v kopalno kad. Rešil ga je Aljoša s pladnjem marelicnih cmokov.

ALJOŠA HANCMAN
Aljošo pa je ta mesec obnorela "izobraževalna" igra *Real Lives* in je doslej v družbi z Barbaro ubil že pol sveta.

TOMAŽ KOTNIK
Obrnil je *Doom 3* na vseh težavnostnih stopnjah, zdaj pa celo uredništvo, s čistilko vred, brezplodno izziva na dvoboje.

JELENA VARDA
Ker smo jo prisilili, da si je ogledala, kako bo izgledal *Scrapland*, se je iz principa vrgla v branje opusa Isaaca Asimova.

MATEJ SLANIČ
Matej se očitno kar ne more odločiti, kaj bi igral, zato si je uspel ta mesec namestiti toliko iger, da mu je zmanjkalo prostora na disku.

ANDREJ POTOČNIK
Tudi Andreja je obnorela manija *Dooma 3*, a še dobro, da si je lahko vsaj "sposodil" spodobno grafično kartico zanj.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor Uredništva*

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in potegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrijlive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE
napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.50 Alexander
str.51 Full Spectrum Warrior
str.52 Kohan 2
str.52 Call of Duty: United Offensive
str.53 Scrapland
str.54 Doom 3
str.58 Warlords: Battlecry 3
str.60 Lords of the Realm III
str.61 Kreed
str.62 Two Thrones
str.62 Battle for Troy
str.63 Codename: Panzers
str.64 D-Day
str.65 Kratki opisi
str.66 Urejevalnik za Call of Duty

Najbolj pričakovane

Ne vemo kaj, ampak nekaj nam govori, da bomo imeli novembra dovolj dela.

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Half-life 2	September	Vivendi	PCF 30	Ugibajte
The Sims 2	September	EA	PCF 28	Strategija
Flatout	September	Ubi Soft	PCF 29	Dirkalna
Shellshock: Nam' 67	September	Eidos	PCF 30	Prvoosebna strelska
Vampire: The Masquerade	Oktober	Activision	PCF 30	RPG/strelska
Medal Of Honor: Pacific Assault	November	EA	PCF 28	Strelska
World Of Warcraft	November	Vivendi	PCF 28	MMORPG
LOTR: The Battle For Middle-Earth	November	EA	PCF 28	Strategija
Tribes: Vengeance	November	Vivendi	PCF 30	Večigralska strelska
Driv3r	November	Atari	PCF 29	Dirkalna
Rollercoaster Tycoon 3	November	Atari	PCF 30	Poslovna
NFS: Underground 2	November	EA	PCF 28	Dirkalna arkada
Axis&Allies	November	Atari	PCF 30	Strategija
KOTOR 2	December	Lucas Arts	PCF 28	Igranje v[illegible]
Brothers In Arms	Februar	Ubi Soft	PCF 29	Prvoo[illegible]ska
Battlefield 2	Pomlad	EA	PCF 29	Večig[illegible]ska strelska

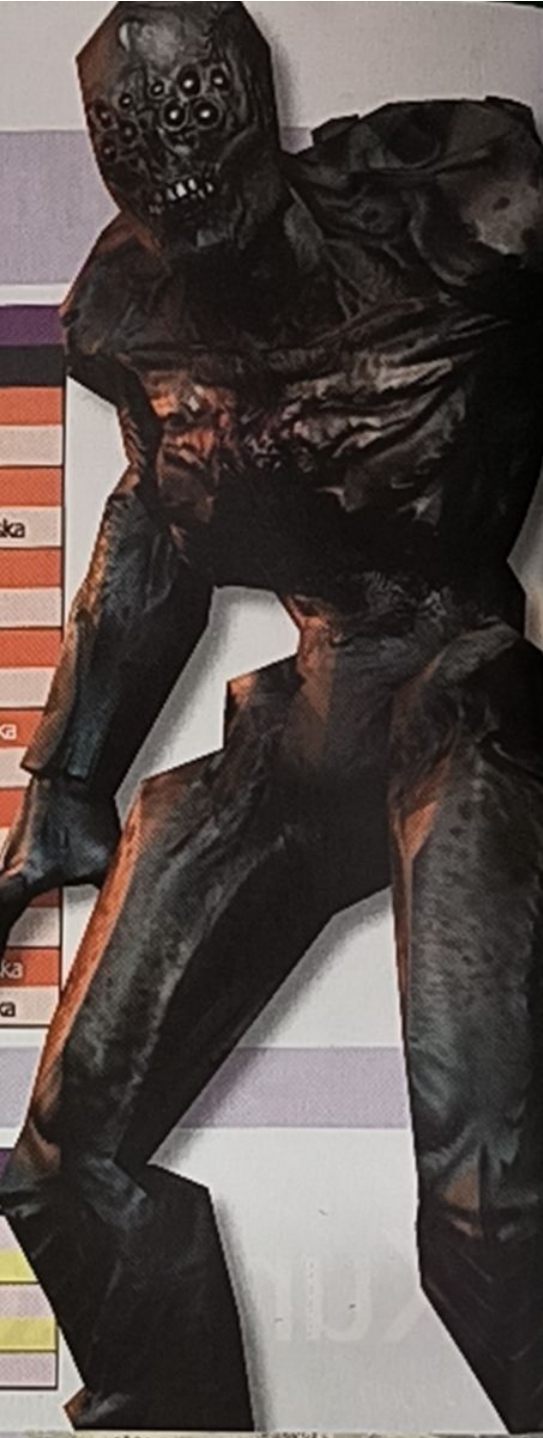
Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY
2	FAR CRY
3	GTA: VICE CITY
4	NFS: UNDERGROUND
5	DOOM III

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJ[illegible]
1	Half-Life 2	PCF 30
2	NFS: Underground 2	PCF 28
3	Doom III	PCF 31
4	S.T.A.L.K.E.R. Shadows Of Chernobyl	PCF 25
5	Rome: Total War	PCF 28



Alexander

Aljoša Hancman zahteva, da ga vsi člani uredništva kličejo po Aleksandrovem nadimku.

Zvrst	Realnočasovna strategija
Založnik	UbiSoft
Razvijalec	UbiSoft
Na spletu	www.ubi.com
Datum izida	November 2004

Poslastica igre "Podoživljanje filma o enem največjih osvajalcev vseh časov. Ne, gospod Pacifist, ne govorimo o Casanovi..."

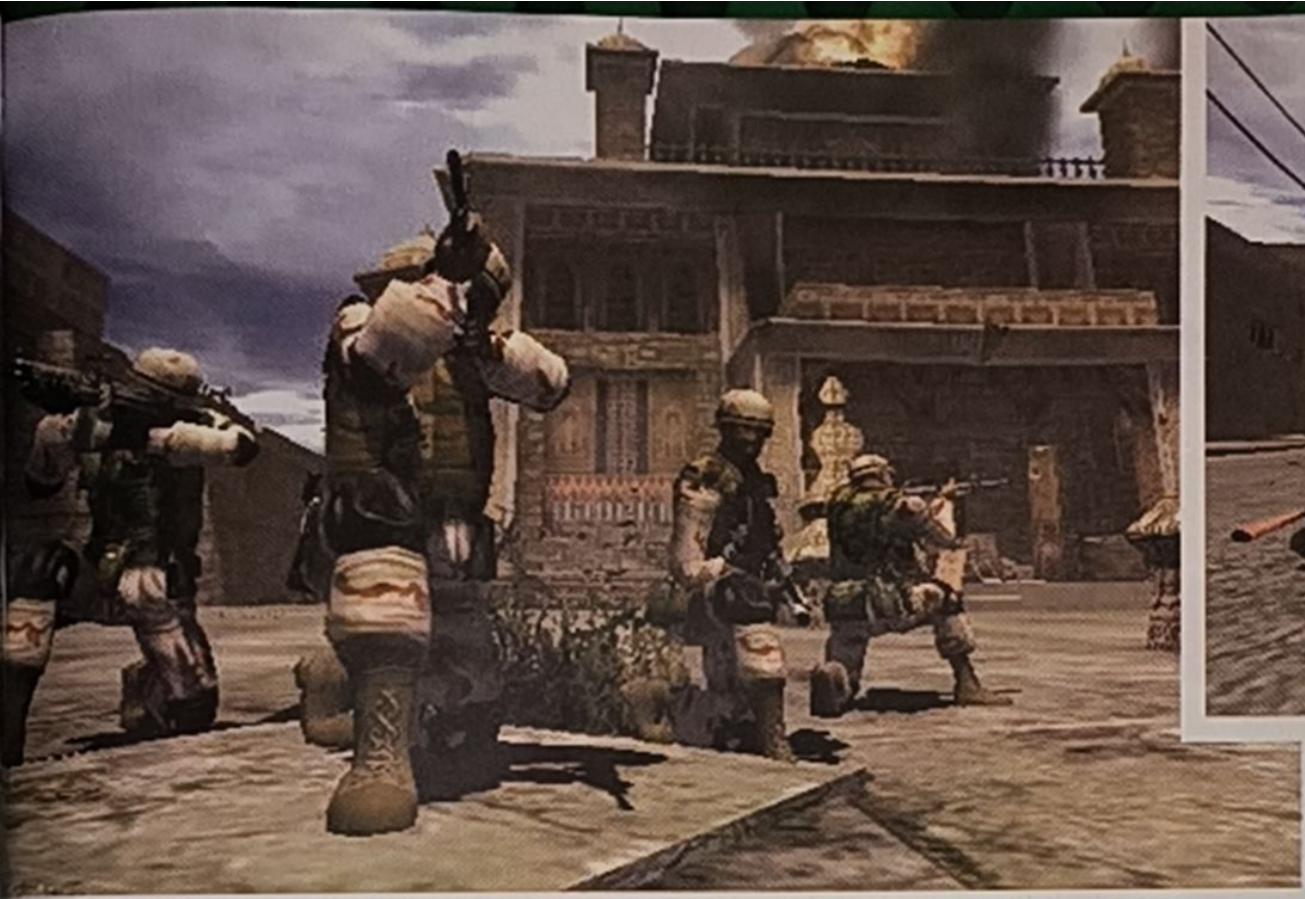
DESNO Vi, na desni, na moj znak pojte 'šupšivarivari', vi na levi pa 'hojladrijarom'!

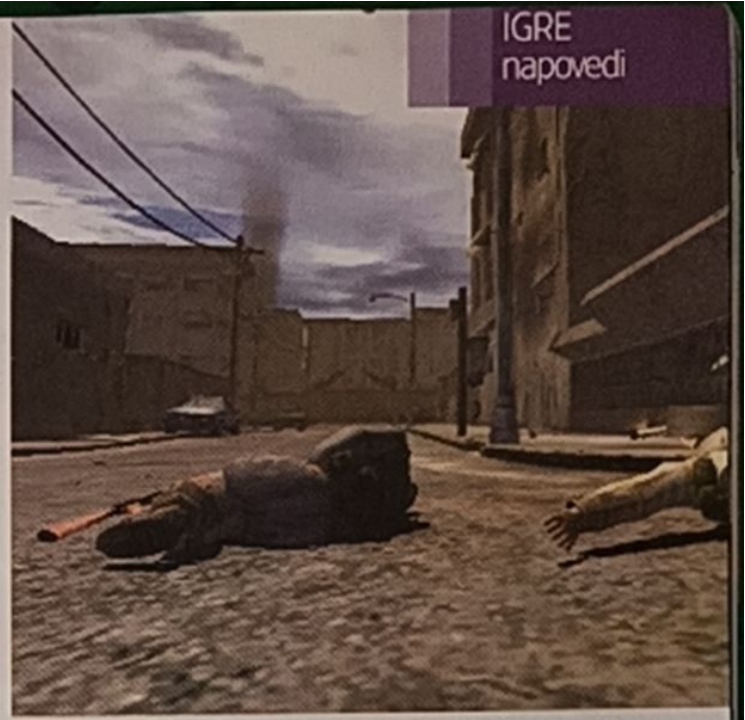
SPODAJ Za zadnji krožnik golaža se je vnel manjši pretep.

Igre, zgrajene na filmskih temeljih, so imele v preteklosti prevečkrat navado pasti kot s steklenico zadet nogometni sodnik. Naj potem nekdo razloži, zakaj, za hudiča kosmatega, vedno znova nasedemo vsaki napovedi igre, ki obljublja, da nam bo na monitorje prinesla vzdušje z velikih platen.

Ampak morda bo pa tokrat res vse, kot je treba. Morda bomo končno lahko prijeli v roke Aleksandrov meč, ga dvignili proti vzhajajočem soncu in z bojnim krikom pozvali svoje čete v juriš na nepridrave, ki so nam skrili modelček avtomobila. Če skleparno po tem, kar smo izvedeli o tej prihajajoči UbiSofotvi realnočasovni strategiji, tokrat res kaže na izjemo. Avtorji so k sodelovanju pritegnili nekaj pomembnih glav, med katerimi je najpomembnejša gotovo tista, ki pripada režiserju Oliverju Stonu. Drugi pomembnež, ki je dahnil svoj "da" ob povabilu na sodelovanje, je Vangels, ki bo prispeval... kranjske klobase in gorčico za lačne borce... neee, mojstrsko glasbo, seveda. Prištejte k temu še izseke iz istoimenskega filma in dobili ste vzdušje, ki je prav zares filmsko.

Po tem, kar smo videli do sedaj, bodo bitke, najpomembnejši del vsake strateške igre, ki se hoče prodati v več kot petnajstih izvodih, res kolosalne. Udeležencev krvavih masakrov bo več kot mozoljev na Gregorjevi riti – poglejte samo slike (igre, ne Gregorja). Na svojem mestu bodo tudi ostali elementi te zvrsti – zbiranje virov, zgodovinsko podprte kampanje, formacije, osvajanje ozemelj, prisotni bodo vsi junaki tistega obdobja in še kaj bi se našlo. "*Aleksander* je verjetno največji vojskovodja vseh časov. Zgodovinske in izmišljene bitke UbiSoft skrbno vnaša v igro, ena izmed možnosti celo predvideva, da je perzijski kralj Darius premagal Aleksandra. Igralec bo imel veliko možnosti, da dobi ali izgubi celoten imperij. Komaj čakam, da jo bom igral," je povedal gospod Stone. In verjetno pokasiral težke milijone od založnika. Igra bo k nam prišla skupaj s filmom, se pravi novembra letos. V uredništvu z vključenimi žlezami za izločanje sline čakamo obe obliki predstavitve največjega stratega v zgodovini... strategov. **PCF**





Full Spectrum Warrior

Tomaž Bartolj zakašlja, izpljune pesek ter nadaljuje s kričanjem na osem izmučenih mož. Preveč se druži z Aljošo.

Zvrst	Strategija/Taktična streliska
Založnik	THQ
Razvijalec	Pandemic Studios
Na spletu	www.fullspectrumwarrior.com
Datum izida	Začetek oktobra

Poslastica igre "Unikantna zmes strategije in strelske igre, ki poleg dostopnosti obljublja še realizem."

GLAVNA Morebitne mrtve točke v opazovalnem krogu vaših mož bo pokazala posebna 3D vojna megla. No, na sliki je ni.

ZGORAJ DESNO Trenutni rezultat je 1:1. Čakamo na drugi polčas.

Če se nam kdo smili, potem je to Tom Clancy. V možakarjevih rokah je usoda celotnega žanra in vedno znova mora sam polniti diske vseh ljubiteljev taktičnih strelskih iger. Še dobro, da se odgovornosti zaveda ter trg poplavlja z nadaljevanji odličnih serij *Rainbow Six* in *Ghost Recon*. A koliko časa lahko en sam mož drži v zadovoljstvu horde mladcev, katerih zaljubljenost v vse, kar dela tataratata, presega mejo, pri kateri še mirno spiš? Rame, na katere lahko delno preloži svoje breme, se pojavijo redko – pravi zagrizenci Tomovo delo nehajo žvečiti le za izlete v precej star *Operation Flashpoint*, katerega nadaljevanje se skriva v talentiranih čeških in nekoliko bolj dobičkonosno orientiranih britanskih glavah, ter zastonjsko orodje za novačenje marincev *America's Army*. Ravno povsem zaustavljive vojaške sile ZDA pa imajo še enega ljubljenca, srce katerega so pred tremi leti celo sprejeli za učni simulator sedanjih Terminatorjev iraških puščav. Njihova domača živalca v potrošniški obliki sliši na ime *Full Spectrum Warrior* in je na tržišču že kar lep čas, toda le za v zeleni X zaverovane duše, medtem ko bodo prvi PC verniki najzgodnejše izvode *FSW* lahko pograbili konec septembra. Čeravno bo naša različica vsebovala nekaj ekskluzivnih misij (hehe, kdor se zadnji smeje...) in prilagoditev, lahko na podlagi konzolne različice potegnemo marsikatero pričakovanje.

SPODAJ "Da, ubili smo vse konje. Prepričan sem."

Svojemu prvotnemu namenu primerno vam bo *FSW* puško v roke porinila s silno strogim pogledom in od nje nikar ne pričakujte kakršnekoli milosti. Pripadniki posebnih enot se morajo tokrat prebijati skozi namišljeno državo Srednjega vzhoda, kjer vlada zlobni, zlobni diktator (vsekakor dobro prikrito, kam kuzla taco moli), pri tem odklopiti moralne in z lastnim zdravjem povezane zadržke ter se prepustiti razmišljanju drugih. In tokrat ste tisti "drugi" vi. Ne smete namreč zatavati na stranpoti in si predstavljati, da je to še ena tistih skoraj taktičnih strelskih iger, kjer prosto preklapljate med člani in ob smrti enega preprosto obsedete dušo drugega ter z njim veselo nadaljujete *Teksaški pokol z motorko*. *FSW* zaradi velikega poudarka na taktiki in popolne odsotnosti neposrednega stiskanja sprožilca nekateri namreč označujejo kar za strategijo. Pod nadzorom imate skupini Alfa in Bravo, ki so sestavljene iz po štirih mož, opazujete pa jih iz oddaljene in prikladno varne perspektive. Finta je v tem, da sami dejansko ne delate ničesar drugega, kot mečete ukaze – ne boste tekali čez ulico, nastavljali havbic ali praznili šaržerjev, ampak boste ta povelja zgolj posredovali svojim možem, ki vas bodo brez pardona ubogali, pa če jih to stanje življenja.

In ob življenje ni težko priti. Nikar se ne slepite – en sam naboj je v resničnem življenju dovolj, da za vedno ustavi malo črpalko in prav tako je v *Full Spectrum Warrior*. Uporabljati je treba kritje vseh vrst, może razporediti tako, da se medsebojno oskrbujejo z zaščitnim ognjem in pametno razpolagati z darom dveh neodvisnih čet, kar vam omogoča prirejanje zahrbtnih presenečenj. A včasih se zalomi in mož obleži, kar pa ne pomeni nujnega konca naloge. Vsaj kakšni dve minuti ne. Navsezadnje gre za mlade, žilave fante, ki na zmenek z Matildo ne pristanejo v eni sekundi, zato imate priložnost, ali bolje rečeno dolžnost, da jih spravite na začetno točko, kjer ranjence pobira helikopter.

Zlato pravilo današnjih dni, ki se ga razvijalci skupaj s pradavnim in večno uporabnim "ne ščij proti vetru", trdno držijo, se glasi: "Množice. Vedno poskrbi za množice." In kakor to ponavadi prinese bebavo zgodbo in pomanjkanje globine, se tokrat skozi silno prijazen vmesnik pretvori v nekaj pozitivnega. Z nekaj kliki miške boste določili natančno gibanje vojakov, preskakovali med četama, jim z enim samim gumbom dopovedali, naj glave skrijejo za avtomobil, vogal ali pa se zakopljejo kot noji. Škoditi ne more niti kanček atraktivnosti ob počasnih in vrtečih se posnetkih naboja, ki se prebija skozi telo neprevidnega borca, ognja polne eksplozije in posnetki celotne akcije, ki vam bodo pokazali napake ter celo dali možnost preigravanja posameznih delov.

Igra brez spodobne UI bi bila kot morje brez soli – precej neslana šala; zato lahko pričakujete, da bodo vaši nasprotniki znali uporabljati kritje, vas zvabiti na ulice ter nato bučno pozdraviti s streh in tudi lastne sile ne bodo čakale, da jih med vašo zmedenostjo spremenijo v cedilo. Če kljub vsemu raje sodelujete s kompleksno povezanimi nevroni kot ploščicami silicija, pa boste veseli, da *FSW* prihaja skupaj z večigralstvom, in to celo kooperativnim. Navsezadnje ne more celotne države "očistiti" en sam človek. Dva... Dva, to bi pa že šlo.

Full Spectrum Warriorja smo veseli že zato, ker diši po strategiji, a ne posiljuje z invazijo v Normandiji, Pegazovim mostom ali Stalingradom, povrh tega pa obljublja svež igralni pristop ter realizem, ki ne zahteva odrekanja v obliki dostopnosti. Zaradi njega se bomo z veseljem podali v deželo, kjer nas ne čaka drugega kot naboji, pesek in kaktusove bodice v riti. **PCF**

Kohan II: Kings of War

Tomaž Bartolj ne da miru niti domišljijskim deželam. Osvojiti hoče vse.

Zvrst	Realnočasovna strategija
Založnik	Gathering
Razvijalec	TimeGate Studios
Na spletu	www.timegate.com/kow
Datum izida	September
Poslastica igre	"Dokaz, da si lahko taktika in pisan izgled podata roki ter pripravita strateški spektakel."

Vpeljava tretje dimenzije, lahkotnejši, novincem prijazen začetek, za odtenek hitrejši ritem... Oboževalci izvirnega *Immortal Sovereigns*, ki je s samosvojo dušo nepričakovano na mah pridobil lepo število strategov, so v strahu. Ali se bo njihov Dragoceni spremenil v še en plitev otroški peskovnik, namenjen razvajenim, bogatim mulcem, ki se jim ne da poglobiti v nič drugega kot pivske steklenice?

TimeGate prisegajo, da si dajo raje odsekati genitalije in namesto njih prišiti svetleče kamne iz Kohanove dežele. Vse našteto je le orodje za podporo izkušnji, ki bo v osnovah nadvse podobna izvirniku. Gospodarsko dolgočasenje bo namesto vas rade volje prevzela UI, saj ni potrebe po zbiranju surovin, temveč se bodo te samodejno producirale v zgradbah znotraj mest, ki bodo odločilno podpirala vaše številčne čete. *Kohan II* bo postregel z boji velikih dimenzij, hkrati se bo klalo po nekaj sto enot, za katere pa veterani že vedo, da niso samostojne, temveč povezane v manjše skupine s po pol ducata čokatih nemirnežev. Vsaka skupinica ima dodeljenega voditelja, ki ga je pametno podpreti še s kakšnim junakom. Ti prinašajo raznolike bonuse, vendar le na omejenih področjih, zato je poznavanje njih eden ključnih faktorjev pri odločanju, ali boste pri smrtonosnih udarcih oddajnik ali sprejemnik. Še ena njihova lepa lastnost, ki si jo delijo s čarodeji in metalci zdravstvenih urokov je precejšen avtomatizem. Vi poskrbite za idealno zmes, formacijo in vzdrževanje morale, oni pa bodo samodejno uporabljali svoje moči na posameznih enotah. Poleg nasprotnikov se boste lahko lotili še gnezd pošasti ter drugih banditov s slabim zadahom, kar vam bo prinašalo nagrade v obliki zlata, okrepitve enot, novih tehnologij...

Izbirali boste med šestimi narodi, ki jih boste lahko uvrstili znotraj petih frakcij, izostali ne bodo niti urejevalnik map, adrenalinsko večigralstvo z do osmimi igralci in pregovorno napredna UI. Naj nas čakajo barbari, nemrtvi ali sence, mi prihajamo!

PCF

ZGORAJ Junaške aktivnosti dodobra razsvetlijo prostor.

LEVO Nekatere nahajališča surovin bo potrebno pred uporabo očistiti avtohtone divjačine.

Call of Duty: United Offensive

Tomaža Kotnika prebudi strel urednikove bazuke pod leno rit, saj je spet pozabil pravočasno oddati članek.

Zvrst	Prvoosebna akcijska
Založnik	Activision
Razvijalec	Gray Matter
Na spletu	www.callofduty.com/unitedoffensive/main.html
Datum izida	September
Poslastica igre	"Ekipa Wolfensteina je dodala svoj ščepec igralnosti že tako odlični igri."

Call of Duty je ena tistih iger, ki so si pošteno zaslužile svojo slavo in ena zadnjih, ki ji je uspelo pritegniti množice navdušenih igralcev s starim dobrim pogonom *Q3*, ki zdaj zasluženo roma v pokoj. In ni naključje, da bomo v kratkem uzrli prvi uradni dodatek igre založnika Activision in razvijalca Infinity Ward, s to razliko, da so pri Activisionu predali poveljstvo v roke razvijalcu Gray Matter, ki je že opozoril nase z igro *Return to Castle Wolfenstein*, ki je bila, kot vemo, dolgo časa razred zase tako po igralnosti, kot po naprednosti srčka.

Dodatek se sicer imenuje *United Offensive*, gre pa za veliko več, nam obljubljajo. Ne gre samo za nova igralna okolja, pričakujemo lahko nova orožja, tako klasična kot unikatna tipa prenosnih strojnic, bazook ali metalcev plamenov, kar smo s tako velikim užitkom uporabljali v *Wolfensteinu*. Fines pri uporabi teh orožij bo veliko: prenosno strojnico boste tako lahko namestili na okenski okvir ali pa z njo legli v lužo pod tank, kjer vam bodo kapljice vode hladile razbeljeno cev in... začeli smo pretiravati. Novosti tu ne bo konec, omenja se šprint, in to na kratke proge, granate pa boste po novem lahko povaljali za trenutek ali dva med prsti, preden boste brez slabe vesti zakurili sovragu bunker. To draženje mrtvega jekla bo seveda preprečilo, da bi vam kak pametnjaković vrgel lastno granato nazaj v čelado in pri tem pohotno zajodlal. Še? Pričakujemo lahko kampanjo za enega igralca, razdeljeno med Američane, Angleže in Ruse (na žalost ni Švabov), preganjali pa se bomo po Siciliji, pri Lursku in še kje. Umetna inteligenca naj bi prinašala nove preobrate v igri, na to pa bomo morali seveda še počakati. Pričakujte veliko bojev mož na moža, izogibajte pa se bojev tank na moža, če se bo le dalo.

In še vesela novica za spletne bojevnike. Večigralski način v dodatku nam bo prinesel tri nove načine bojevanja, ki so dominacija ("domination", prevlada kontrolnimi točkami na mapi), napad na bazo ("base assault", ena ekipa napada, druga mora ubraniti položaj) in zajemi zastavo ("capture the flag", suni rdečim rdečo ali modrim modro ter jo prinesi v domač tabor). Jasno, komaj čakamo in slinimo sline skromnih slinarjev, prepotrebnih ponovne akcije.

PCF

ZGORAJ DESNO "Prekleto, John je spet sestrelil enega od naših. Nekdo se bo moral pogovoriti z njim."

SPODAJ Velike in umazane bitke v jarkih bodo v dodatku še večje in še bolj umazane.

Scrapland

Jelena Varda je izbuljila oči, gospod Asimov pa so se nekoliko razdraženo obrnili v grobu...

Žvrst	Tretjeosebna akcijska
Založnik	Enlight Software
Razvijalec	MercurySteam
Na spletu	www.scrapland.com
Datum izida	Zadnja četrtina 2004
Poslastica igre	"Demonično obsedanje teles brez vmešavanj izganjalcev in blagoslovljene vodice. Da fantastičnih dirk sploh ne omenjamo."

GLAVNA Čudni možiclji, mične gospodične. Ah, ta krasni novi svet.

ZGORAJ DESNO VRHNJA Brum, brum... Zaleti se, gnida.

ZGORAJ DESNO SPODNJA Bi šel v levo ali tisto drugo levo?

No, pa smo tam. Kje pravzaprav? V svetu, pred katerim so nas tako vztrajno svarili ludisti in *The Matrix*: modrozelene alge, tulipani in plesen na teden dni stari pašteti so pobasali svoje cule, pa tudi dvonožni domnevni višek stvarstva je v preblisku razodetja že davno spoznal bebavost lastne eksistence in jo z nekaj bliskovitimi jedrskimi vojnami nemudoma izničil. Stranki učinek te akcije je v skladu z njegovim inteligenčnim količnikom spremenil nekoč zeleni planet v osamljeno kameno gmoto sredi hladnega vesolja. Obrišite solzico, situacija sploh ni tako tragična, kot se zdi na prvi pogled.

Futuristični svet *Scraplanda*, ki je nekakšen križanec med *Blade Runnerjem* in *The Fifth Element*, namreč naseljujejo roboti in druge krasne kovinske reči. Tokrat se boste znašli v vlogi D-Tritusa, robota poročevalca, ki se po prihodu v prestolnico Chimero takoj zaplete v raziskovanje mreže skrivnostnih umorov, ki so v zgodovini robotske civilizacije dogodek brez primere. Na svoji poti se boste znašli na številnih lokacijah – od vesoljske postaje v orbiti planeta, do različnih predelov robotskega velemesta, med katerimi vsakega odlikujeta specifičen izgled in vzdušje. Preden pa vam bo uspelo razvozlati nemogočo uganko in, jasna stvar, rešiti svet, pa boste morali preživeti napade plačancev in tolp sumljivega porekla, povrhu tega pa tudi izuriti svoje reflekse v pilotiranju vesoljskih ladij.

Okolico znanstveno-fantastičnega sveta boste raziskovali na dva načina: na svojih robotskih nožicah in z vožnjo v vesoljskih ladjah, ki jih lahko ukradete ali z malo domiselnje in vsemi potrebnimi deli sestavite sami. *Scrapland* bo premogel spodobno število raznolikih vozil, vsako pa bo imelo tudi različne lastnosti, od hitrosti, bojne opreme in možnosti nadgradnje. Z nekaj inženirske žilice si boste v vašem hangarju lahko zgradili lastno zbirko edinstvenih vozil, tako da boste poljubno kombinirali različne dele, ki jih boste našli na drugih ladjah. Da si ne boste preveč obrabili novih copatov, vam bo med prehodi iz enega dela mesta v drugega v pomoč tudi podzemna železnica, ki bo delovala kot direkten portal med dvema lokacijama. Na različnih stopnjah igre boste, z izjemo frače in globoko zamrznjenega paradižnika, našli tudi orožja, o katerih ste zmeraj sanjali – od laserskih in svetlobnih pištol, metalcev raket in drugih reči, ki lahko nič hudega slutečega robota presekajo na pol.

> **VEČIGRALSKI NAČIN BO OMEJEN LE NA FRČANJE PO ZRAKU**

Ne, to še ni vse. Najbolje smo prihranili za konec. Kot pravi mali zlodej boste lahko prevzeli telo in identiteto kateregakoli robota in kar je prava češnjica na tej sadni kupi – tudi vse njegove sposobnosti. Nadzor nad določenim robotom boste lahko prevzeli preko posebnih terminalov, nastlanih po mestu, ali pa tako, da boste z neke vrste hekerskim napadom prepisali njegov program. V številnih primerih bo taka "obsedenost" delovala kot učinkovita oblika prikritosti, od izbire pravega robota pa bo nemalokrat odvisen uspeh vaše misije. A pozor – postopek ima tudi dve slabi plati. Prva je, da boste s takim početjem izrabljali precejšnje količine energije, zaradi česar vam bo ob zaporedni "kraji" teles hitro zmanjkalo "bencina", druga pa je preprosto dejstvo, da na ta način kršite zakon. Če vas pri tem nečednem, a nadvse koristnem početju zalotijo robotipazniki, boste v velikih težavah. Razen če seveda ne prepišete samega paznika, heh.

Sam način igranja bo v marsičem spominjal na igre *Grand Theft Auto* – poleg običajnih misij boste imeli na razpolago tudi številne stranske naloge, s katerimi boste lahko preganjali dolgčas, lotili pa se boste lahko tudi igranja raznih mini iger, s katerimi si boste z malo sreče prislužili nekaj cvenka. Kdo bi si mislil, da imajo tudi roboti radi šelestenje zelencev... Misije so v samem središču igre: vse informacije, ki jih potrebujete za uspešno izpeljavo zadane naloge, boste našli kar na zaslonu. Kar v praksi pomeni, da nikoli ne boste tuhtali, kaj za vraga morate storiti v naslednjem koraku, kateri predmet potrebujete ali v katerega robota se vam splača spremeniti – zabava in izziv se skrivata v tem, kaj se zgodi in kako sistem reagira, ko igralec naredi to, kar igra od njega zahteva. V dialogih, misijah, pa tudi izgledu nekaterih najbolj prismuknjenih likov, pa pričakujte tudi dobršno mero humorja.

Da bo kupica zvrhano polna, se boste lahko pomerili tudi v večigralskem načinu, ki pa bo omejen le na frčanje po zraku v obliki dirk in spopadov z vozili. Kot da potrebujemo kaj več. **PCF**

NE BODI TEČNOBA IN MI POSODI TELO!

Vrnite udarec birokratom in blebetavim politikom!

Nekateri roboti so bolj primerni za misije, ki zahtevajo prikritost, drugi pa se izkažejo za nepreceniljive v neposrednih spopadih. Vendar jih lahko uporabljate tudi na druge, bolj prebrisane načine. Nekateri roboti vam omogočajo zanimive možnosti gibanja. Robot-uradnik na primer upočasni čas in vam tako omogoča, da se gibljete hitreje od vaših nasprotnikov. Če vam primanjkuje denarja, prepišite program robota-bankirja in kot pijavke veselo cuzajte življenjske prihranke drugih robotov v mestu. S prevzemom nadzora nad robotom-županom pa lahko s političnimi govori uspavate druge robote. Zveni znano?

Grozljiva avantura na Marsu se pod vašim nadzorom lahko konča le v pogubi pekla samega.

VRATA PEKALA SO ODPRTA
PREDSTAVLJAMO VAM:

Doom 3

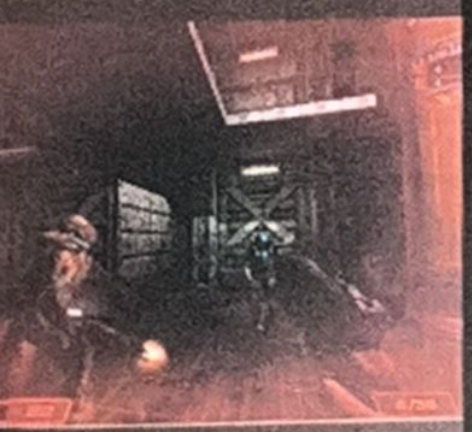
ZALOŽNIK
Activision

RAZVIJALEC
id Software Inc.

ZVRST
Prvoosebna strelska

NA SPLETU
www.idsoftware.com

Doom 3 je tretja poguba zapovrstjo, le da smo prva dva dela serije uzrli pred davnima dvema desetletjema. In vmes se je zgodilo marsikaj. 3D pogoni so šli po korakih evolucije, navidezni svet je postal dejansko tridimenzionalen. Razvilo se je igralstvo, razvil se je šport. In to vse zahvaljujoč razvijalcem id Software. Čudežni deček John Carmack, skupaj s soustvarjalci cele serije uspešnih naslovov prvoosebnih strelskih iger, že dolga leta narekuje tempo igralni industriji, še več, v zadnjih letih je k temu morala pritegniti tudi industrija strojne opreme. Igre, ki jih ustvarja id Software, veljajo za vrhunec tehnologije, kadarkoli se pojavijo, in *Doom 3* ni izjema. Carmacku je še enkrat uspelo. Mars je ponovno na udaru zlih sil pekla in na vas je, da jih zaustavite. Podali smo se v globine vesoljske raziskovalne postaje na Marsu, da bi odkrili sledove neznane civilizacije in v samem ustju pekla premagali Njega, ki ga ni premagal še nihče. *Doom 3* je igra, zaradi katere še tisti najmanj verni pričnejo opletati z rokami za najbližjim razpelom in kjer citati iz Biblije ne pomagajo kaj dosti. *Doom 3* je igra, v kateri beseda pekel dobi nov pomen. Še sreča, da je na Marsu.



Psalm 23
GOSPOD je moj pastir, nič mi ne manjka. Tudi če bi hodil po globeli smrtne sence, se ne bojim hudega, ker si ti z menoj, tvoja palica in tvoja opora, ki me tolažita.

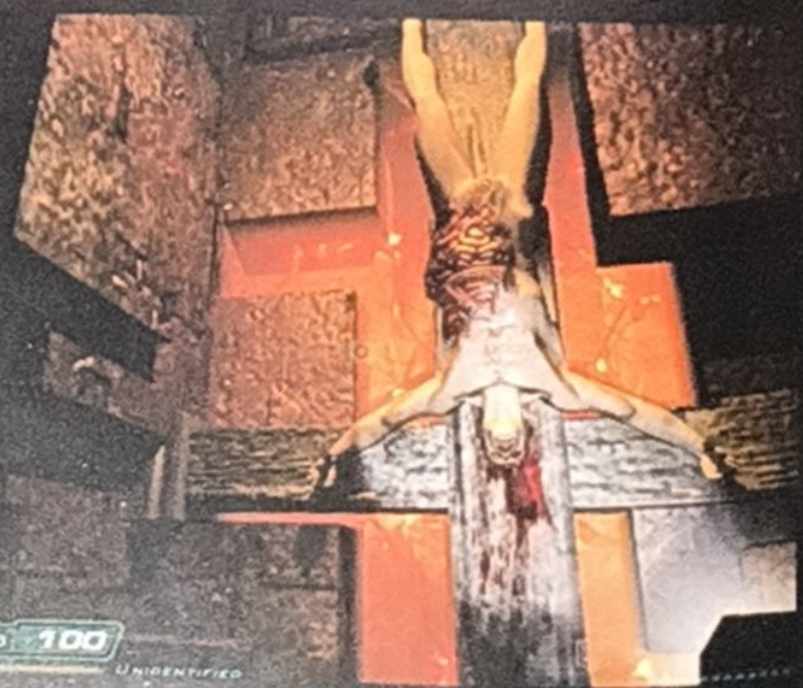
id SOFTWARE JE USTVARIL LUCIDNO IZKUŠNJO, VREDNO POTRDITVE SLEHERNEGA, DOSLEJ NEUTEMELJENEGA SUMA O NJIHOVI PRIŠTEVNOSTI, IN POSTAVIL NOV MEJNIK V RAZVOJU PRVOOSEBNIH STRELSKIH IGER V TEJ SKORAJDA POPOLNI KOMBINACIJI NEIZPROSNE "HARD-CORE" IGRALNOSTI, POŠASTNE KODE GRAFIČNEGA POGONA IN NEZEMELJSKIH ZVOČNIH SONAT. *DOOM 3* JE IZ PEKLA NA SVETLO DAN, NJEGOV EDINI CILJ PA JE VEDNO ZNOVA IN ZNOVA POGUBITI DUŠE IGRALCEV, KI PREMOREJO DOVOLJ POGUMA, DA BI SE SPOPADLI S PROBLEMATIKO GOREČE MARSOVE NOTRANJOSTI.

Prva Mojzesova knjiga, Geneza, nevedne poučuje: "V začetku je Bog ustvaril nebo in zemljo. Zemlja pa je bila pusta in prazna, tema se je razprostirala nad globinami in duh Božji je vel nad vodami." Jasno, Bog je ustvaril tudi kaj drugega in seveda Mars, ta rdeči planet, ki je že od pamtiveka povezan z vsem, kar se krvavega utegne pripetiti človeški rasi. In zdaj dejstvo, da se v vlogi marinca znajdete na vesoljski raziskovalni postaji, tam nekje na rdečem planetu, niti ni več tako nenavadno, kajne? Pravzaprav smo zaplet znotraj od domačega planeta precej oddaljene lokacije lahko pričakovali, razgrajati nekje temu Bogu za hrbtom, pa ravno dovolj blizu, je pač laže. Zemlji bomo privoščili nekaj oddiha in se raje podali v neraziskano okolje, katerega človeško oko še dolgo dolgo časa ne bo od blizu pogledalo. Združenje Union Aerospace Corporation (oziroma njihova podružnica na Marsu) je v zadnjem času povzročilo precej sivih las vodstvu, ki se je odločilo, da temu naredi konec in razišče nastalo situacijo. Tako se v družbi nekaj sumljivih fac na plovilu, namenjenem na Mars, znajdete tudi vi, neimenovani junak v dvaindvajsetem stoletju. In nemalo kasneje se boste znašli v vlogi samooklicanega izganjalca hudiča ter pričeli s čistkami pekla na Marsu. Über pošteno. Tudi do Svetega pisma, če smo natančni.

Doom 3 je natanko to, kar smo pričakovali: *Doom* in nič drugega. Pričakovali smo brezobzirno neinteligentno igro v obliki razstreljevanja vsega možnega arzenala po monstrumih; pričakovali smo temo, utripanje luči, brskanje po vogalih in zaletavanje s čelom ob čela zombijev ter drugih pošasti. Pričakovali smo hitrost dogajanja, trume pajkov z obrnjenim pogledom na dogajanje, leteče lobanje z gorečim zobovjem in še več. Pričakovali smo, da se nam bodo ob igranju pozno ponoči naježile vse kocine po hrbtu in seveda tudi to, da bo družina vsa panična vdrla sredi noči v sobo, misleč da trgamo svoje boljše polovice na trakce, primerne za pojedino zgodaj zjutraj po nepespani noči, ali pa vsaj da v smrtnem krču držimo za vrat povampirjenega papagaja, ki nam bo vsak trenutek odščipnil povrhnjico glavne aorte na vratu ter kasneje z našo krvjo napisal na steno: Solata je bila gnila, idiot! K sreči smo preživeli, a groza ob pomisleku na to situacijo je na las podobna igranju igre. Da.

Ezekiel 25,17
Hudo se bom maščeval nad njimi, s srditimi kaznimi. Tedaj bodo spoznali, da sem jaz GOSPOD, ko spravim svoje maščevanje nanje.

Dejstvo številka ena: opisovalčev sistem je pokakano slab na kvadrat. Pravzaprav nam z dvogigaherčnim procesorjem in prastaro obliko pomnilnika DDR tudi s pomočjo grafične zadevščine tipa Radeon 9700 Pro ni uspelo znoreti ob pogledu števila sličic v sekundi. Veliko število podrobnosti ali grafičnega učinkovanja pač v igri *Doom 3* zahteva svoj davek in zadovoljiti smo se morali s pošteno ločljivostjo nekje pri 800 x 600. Kar smo vsi seveda vedeli in pričakovali. Požrešnost sistema namreč. Ne glede na to je igra, tudi če zmanjšate podrobnosti, precej lepa in privlačna, vredna svojega imena in slovesa, ki se je drži od tiste mnogokrat snete, napak imenovane alfa različice, ki jo je raja tako vestno vlačila z interneta preteklo leto. A ne bodimo zdaj dlakocepski. *Doom 3* je tu in pošteno ga lomi po kosteh demonov.

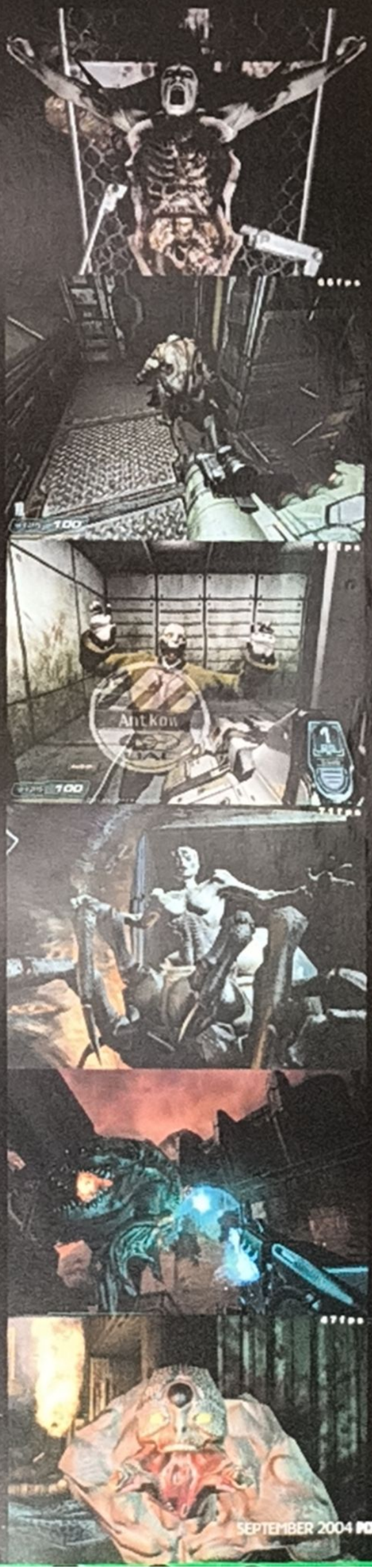


Satanu je treba dati lekcijo, kot bi jo dali neposlušnemu predrznemu pavijanu, ki se vam je nekaj trenutkov pred tem strgal z verige in pomonil prelep tandem pudljic. Kako dobiti pavijana in kasnejši dresurni prijemi, ki ga bi odvrnili od trganja kuzlic, je popolnoma druga problematika, ki jo bomo opisali kdaj drugič, dejstvo ostaja, da se je peklu ponovno utrgalo, zlodeji pa so prav nemarno nabiti z vsemi sortami steroidov. In jasno je, da bo za to potreben prav poseben prijem v obliki pošiljanja stvorov nazaj v pekel tako intenzivno, da se jih bo šef naveličal pošiljati nazaj pred vaše obličje.

Čeprav marsikdo igri očita neinteligentno poigravanje z živci igralcev in predvsem neintelektualen pristop k reševanju iz zagat, to ni ravno res. *Doom 3* ni debilno neizvirna strelska igra, za kakršno bi jo marsikdo rad označil. Daleč od tega. Če ste igrali *Doom* in *Doom 2*, boste hitro ugotovili, da je bil pristop do ustvarjanja okolij in ozračja popolnoma drugačen. Čeprav na trenutke kaže, da je razvijalcem vse skupaj rahlo ušlo iz kontrole, je igra premišljeno zastavljena tako po arhitekturi nivojev, kot tudi po intenzivnosti in težavnosti spopadov ter stopnjevanju grozljivega vzdušja. Na žalost marsikdo že po prvi tretjini igre izgubi potrpljenje, saj igra zaradi osredotočenosti na pripovedovanje zgodbe skozi pobiranje mnogih dlančnikov in prebiranja ali poslušanja njihovih vsebin res postane rahlo enolična in tudi spopadi z zombiji in impi najedajo, predvidljivost napadov in dogodkov se stopnjuje, v možganih prvič zmanjka kisika in tisti z najmanjšo pljučno kapaciteto znajo zahlastati po zraku v obliki kratkega "zeh". Ah, kako se motite. Igra postaja iz minuto v minuto boljša, intenzivnejša in stopnja fotoepilepsije krikne proti vrhuncu kot dvotonski nosorog, preden nabode šotor še enega naravovarstvenika. Strašljivost je tu ključna, igra kompenzira za svojo pomanjkanje umetne inteligence s posameznimi strašnimi dogodki in elementi. Tako ob odpiranju vrat nikoli ne veste, kdo in kdaj vam bo skočil za vrat, in čeprav se tega človek počasi navadi, še vedno obstaja možnost, da peklenska bitja prihrumijo nad vas iz katere od številnih senc. Priznam, samo po sebi to ne more biti tako zelo strašno, še posebej če upoštevamo grozne momente, ki smo jih doživljali v drugih igrah, ki so se poigravale z našo zdravo pametjo. Piskanje radarja v igri *Alien vs Predator*, čakanje na napad volkodlaka v *Undying* in srhljivo vzdušje v zatemnjeni umobolnici v igri *Painkiller*, so pač elementi strahu, ki smo jih bili vajeni. *Doom 3* temu naredi konec, saj nas popelje še na višji nivo. Monstrumi so iz drugega sveta, v popolnoma drugi ligi in preden (ali po tistem), ko te popadejo iz zahrbtne bližine, si to zapomniš. Srhljiv šepet, smeh samega peklenščka in jok dojenčkov vas bo spravil na rob obupa, še posebej če si boste lobanjo okitili s poštenimi slušalkami, računalnik pa oplemenitili z dobro zvočno kartico nove generacije. Izven tega sveta. Razvijalci so znali torej dobro izkoristiti to kombinacijo hitrih napadov, podtikanja monstrumov v temo in nežvljenjskega kruljenja po stenah. Med igro se vrstijo posamezne scene, izrisane s pogonom, kjer vam nekako nakažejo potek nadaljnjega dogajanja, občasno pa vas čaka tudi spopad s katerim od šefov. Jasno, te kanalje so ekstra prekaljeno in neusmiljeno nabildane, recept za njihovo smrt pa je kot vedno praznjenje vseh orožij do onemoglosti. Boji z njimi so vseeno zanimivi in polni akcije, poskakovanja in umikanja, kar se za boj z vsemi ostalimi demoni ne bi moglo ravno reči. Medtem ko so zombiji počasni, se tu nahaja še nekaj predvidljivih pošasti. Impi, ki lučajo ognjene krogle proti vam, se sicer premikajo po tirnicah in podobno kot revenanti vas vmes obstreljujejo, kolikor pač morejo. Pajki z narobe nasajenimi človeškimi glavami po drugi strani podrsavajo po gladkih tleh v valovih in dovolj je, da se postavite na eno točko in pač počakate, da jih zmanjka. Kljub temu je akcije dovolj, k spregledanju morebitnih napak v igri pa veliko pripomore stopnjevanje skozi igro, napredovanje v vedno globlje prostore vesoljske postaje, kjer kmalu začne s stropov kapljati kri in meso pekla prepredati celotno infrastrukturo. Ko v peklu iz rok peklenščkov iztrgaš kocko duš pa igra tako ali tako ponori in stopnjevanje akcije vam da vedeti, da je Satanu eksplodiral pisker. Nad vas začne pošiljati prave valove raznolikih bitij, vse skupaj pa se konča s končnim spopadom z varuhom pekla.

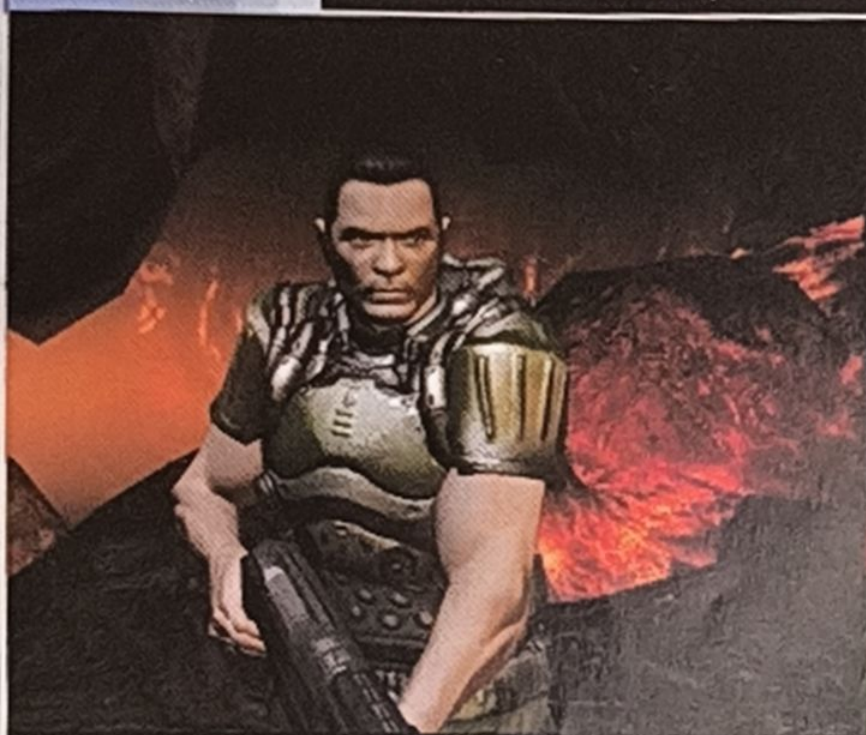
> **„IGRA POSTAJA IZ MINUTE V MINUTO BOLJŠA IN INTENZIVNEJŠA"**

Dejstvo številka dve: kdor je pričakoval, da bo ob nakupu igre prišel do novega kralja večigralskih iger, se moti. *Doom 3* vsaj za zdaj še ni razvil svojega ogromnega potenciala in tudi avtorji nikoli niso obljubljali igre, ki bi lahko že takoj zaživela v večigralskem načinu. Vsi tisti, ki si tako zelo želijo igre, ki bi jim povrnila veselje v igranje preko interneta z živim nasprotnikom, se bodo zaenkrat morali zadovoljiti s petimi maparni, prirejenimi za igranje največ štirih nasprotnikov naenkrat, v moštvenem načinu deathmatch, načinu last man standing ali pa klasičnem načinu deathmatch. Ker so organizatorji kiber-tekmovanj CPL

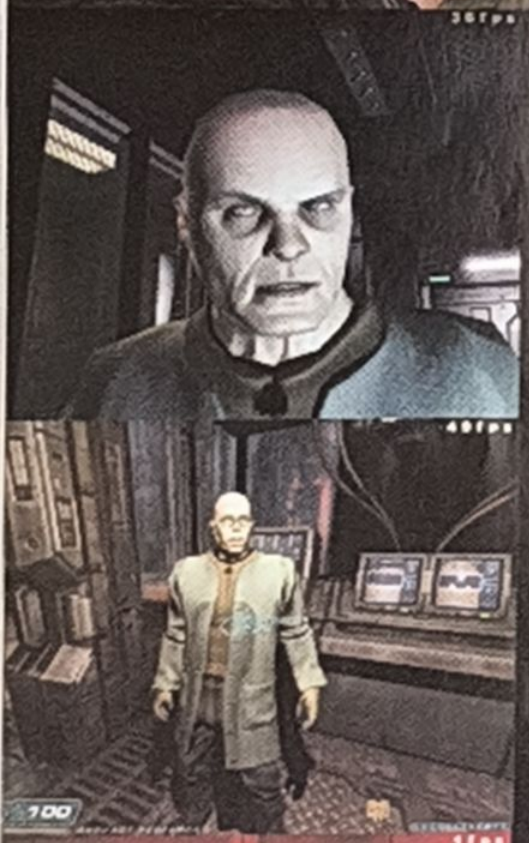


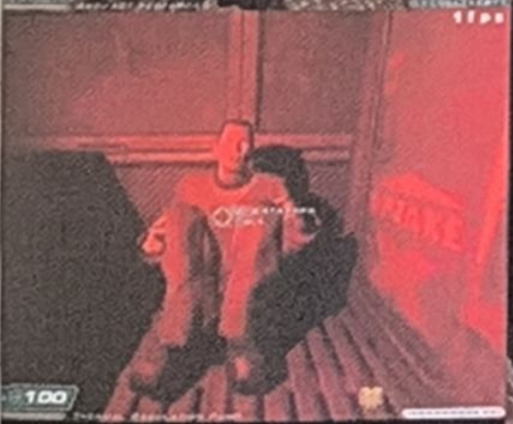
Matej 7,13-14
Vstopite skozi ozka vrata, kajti široka so vrata in prostorna je pot, ki vodi v pogubo, in veliko jih je, ki vstopajo po njej. Kako ozka so vrata in kako tesna je pot, ki vodi v življenje, in malo jih je, ki jo najdejo.

Trenutek slabosti in panike? Raje se poženite v napad!



"*Doom 3* je najboljša prvoosebna strelska igra doslej in *Half-Life* lahko gre končno v pokoj."





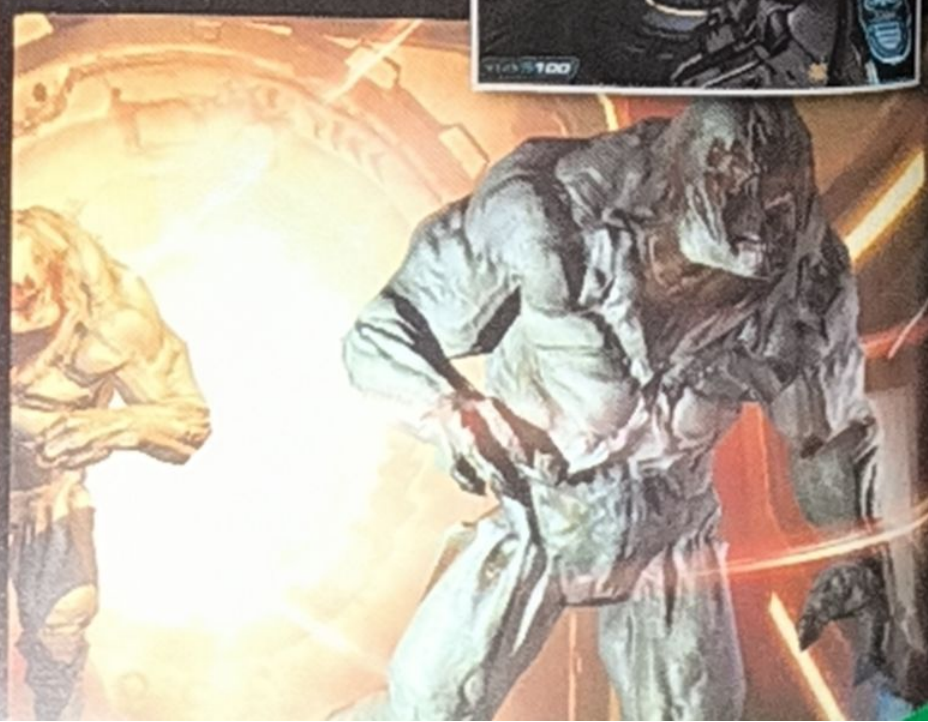
POKOJ *QUAKOVI* DUŠI

Quake je najbrž odpiskal svoje tisti trenutek, ko je Fatal1ty zmagal na letošnjem Quakeconu na prvem uradnem dvobojnem turnirju v *Doom 3* na svetu, pokasiral 25.000 ameriških dolarjev in se zapisal med nesmrtneže, še preden je večina preostalega sveta igro sploh ugledala. Obenem se je odvijal tudi brzkone zadnji veliki turnir v *Quake 3*, kjer je malone vsa svetovna quakerska elita priredila obiskovalcem predstavo, ki je že dolgo niso videli kot bi šlo za poklon in obenem pokop največjega med največjimi, dedka *Quaka*, staroste "hardcore" generacije online iger in, kot je *Doom 3* danes, takrat tudi predstavnika napredne tehnologije, ki id Software postavlja na prvo mesto med razvijalci prvoosebnih iger.

Johnathan 'fatal1ty' Wender je z zmago na prvem in nadvse prestižnem turnirju v *Doom 3* ponovno povrnil zaupanje javnosti v njegove igralske sposobnosti, še posebej po tistih neslavnih poskusih v igri *Counter Strike* in *Painkiller*. Mladenič velja za enega izmed najbolj talentiranih igralcev, kar se jih trenutno potika naokoli po zemeljski obli. Bil je štirikratni prvak CPL, nekaj časa naboljši igralec v *Quake 3*, *AvP 2* in nekoč je na Quakeconu premagal slovitega igralca z vzdevkom ZeRo4 z rezultatom 30 proti -3, kar je zagotovo zelo bolelo.

OROŽARNA

Enajst prelestnih produktov zemeljske tehnologije iz dvaindvajsetega stoletja vas čaka, da jih popeljete na poskusno vožnjo. So brez drugotnega načina uporabe, a to vas ne bo motilo. Zares ne. Seveda je vmes motorka, ki sega po kako stoletje nazaj, a brez panike, z veseljem jo boste preizkusili na hrbtenjačah pošasti. In pri tem uživali. Gremo po vrsti. S pestmi se boste bolj malokrat pripravljeni spopasti s sovragom, mogoče le takrat, ko boste pobrali kak močan dodatek za vaše psihiranje ter v stilu demonskega pogleda na dogajanje pretepli vse živo v vaši okolici. Pištola je nepogrešljiva na začetku igre, je prvo orožje, ki ga vaša orožarna premore in z njo boste pokali vse, od zombijev pa tja do pajkovcev. Šibrovka je zelo močno orožje na bližino, kar boste imeli priložnost dokazovati skozi celo igro, saj se ne spomnimo, da je ne bi mogli uporabiti v kateremkoli izmed predelov Marsa. V bridko smrt pošlje vsakogar, ki se dovolj približa, da bi vas povohal po mošnjah. S strojnico ali chain gunom niti ne bo preveč zanimivo, saj zadevica rabi nekaj časa, da se zagreje na delovne obrate, pa še svinčenih krogel bo bolj malo na voljo. Naslednja pogruntavščina, s katero boste uganjali sovrage v kozji rog, je plazmatska puška ali plasma gun. Celice zanjo bodo večkrat spravljene v najbolj skritih in temačnih kotičkih ali celo zaklenjene pod kodo v katerem izmed zabojnikov. Je hitra in zanesljiva, a proti vsej peklenski zalegi ravno ne zaleže. Zato boste raje posegli po metalcu raket ali ročnih granatah, ki bodo z veseljem prepričale monstrume, da jim je odklenkalo. Kdor še s tem ne bo zadovoljen in bo hotel na štiri oči obračunati z vsakim posameznikom, bo lahko iz arzenala potegnil že prej omenjeno motorko in se podal na pot trgajočega se mesa in bljuvanja krvi po že tako preveč onesnaženih prostorih vesoljske postaje. BFG9000 je že stari znanec id-jevih mojstrovin in tokrat ni nič drugače, čeprav ga boste v posest pridobili bolj proti koncu igre. Nič zato, saj razstreljevanje pošasti na daljavo tako ali tako ni zanimivo. Orožarno lepo zaključi novost, imenovana Soul Cube, torej kocka, v kateri se znajdejo duše umrlih nepridipravov. Na vsakih pet pobitih demonov se bo napolnila in gorje naslednjemu, ki se vam bo postavil na pot. Celo najtrdovratnejši peklenščki bodo klonili po metu ali dveh, zavriskali in popadali v pozabo. Pošteno.



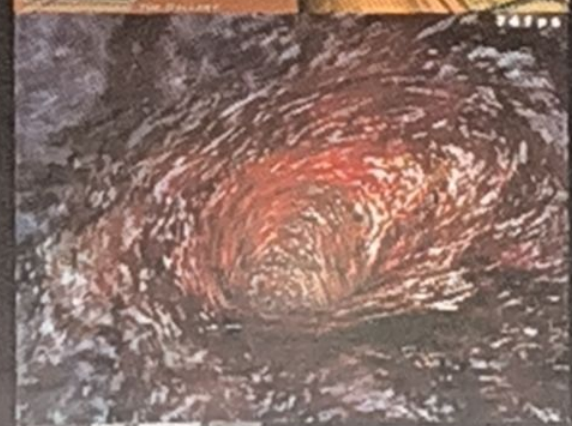
Psalm 23
GOSPOD je moj pastir, nič mi ne manjka. Tudi če bi hodil po globeli smrtne sence, se ne bojim hudega, ker si ti z menoj, tvoja palica in tvoja opora, ki me tolažita.

(Cybrathlete Professional League) že zapopadli idejo o organizaciji verige tekmovanj v *Doom 3*, se ni bati, da se igra ne bi razvijala še naprej in da ne bi kmalu zaživel cel kup modifikacij, ki bodo izkoristile ves potencial te res odlične igre. Zaenkrat je igra to, kar je, v njej se naokoli ne boste potikali v vozilih kot v *UT2K4*, temveč zgolj v stilu *Quaka* ostudno klali nasprotnike, kadar le-ti ne bodo hodili po vas. Zaenkrat je zadeva oskubljena do amena, igralnih modelov je malo, spletna koda ni dodelana in tako naprej. id Software je že obljubil večigralski obliž, kdaj ga bodo spravili do igralcev, pa je verjetno druga zgodba. Pustimo se presenetiti in sprejmimo dejstvo, da je *Doom 3* enoigralska izkušnja, ki je med drugim tudi ponovljiva, saj se igranje na najlažji stopnji ne more primerjati z najtežjimi, kjer se morate poleg težavnih pošasti ukvarjati še s konstantnim pomanjkanjem zdravja in svinca.

Dejstvo številka tri: id Software je vseeno rahlo precenil svoje sposobnosti, saj *Doom 3* ne izpolnjuje vseh pričakovanj, pri tem pa imam v mislih tiste obljube o izbiranju lastne poti skozi igro, nenormalen fizikalen pogon in tako naprej. Pogrešali smo trganje udov, metanje zlodejev ob stene in še več. Igra postane tako še bolj predstavnik klasičnih strelskih zadevščin s premikanjem po principu od ene točke do druge in vmesnega brskanja za tem ali onim ključem ter prelistavanjem elektronskih posnetkov ali sporočil in brskanjem za katero izmed kod, ki odpirajo vrata do naslednjega predela. Do neke mere je to razumljivo, saj si ne moremo predstavljati, kaj bi se zgodilo s sistemi igralcev, če bi v igro vkomponirali vse želje in zahteve publike. Eksplozija tu ali tam bi bilo še najmanj, kar bi se zgodilo, razvoj igre pa bi se zavlekel do leta gospodovega bogsigašesamnebivedel.

Tako smo zaenkrat obtičali pri futurističnem in precej dodelanem okolju, pogonu, ki para gate, ter teksturah, ki so nekaj najpožrešnejšega, kar so vaši grafični procesorji doslej morali prežvečiti. Ko boste zaskovikali od ugodja ob koncu igre, vam obljubljamo, da vas bo kaj hitro pričelo mikati, da bi jo preigrali še enkrat, mikala pa vas bo na žalost tudi misel, da bi od staršev nažicali nov računalnik. Predlagam, da je izgovor za nakup šola, vidimo pa se na *PCFormatovem* prvem uradnem turnirju v *Doom 3* v Sloveniji, kjer se boste lahko za bogate nagrade potegovali vsi, ki vas je kaj v hlačah, in pri tem ne mislimo na posledice igranja *Dooma* pozno ponoči ter slabe peristaltike. Mislimo na prefinjeno merjenje, divje reflekse in željo po zmagi nad nasprotnikom. Bog z vami, potrebovali ga boste. *Doom 3* je tu. In je najboljša prvoosebna strelska igra doslej.

Tomaž Kotnik - An+1



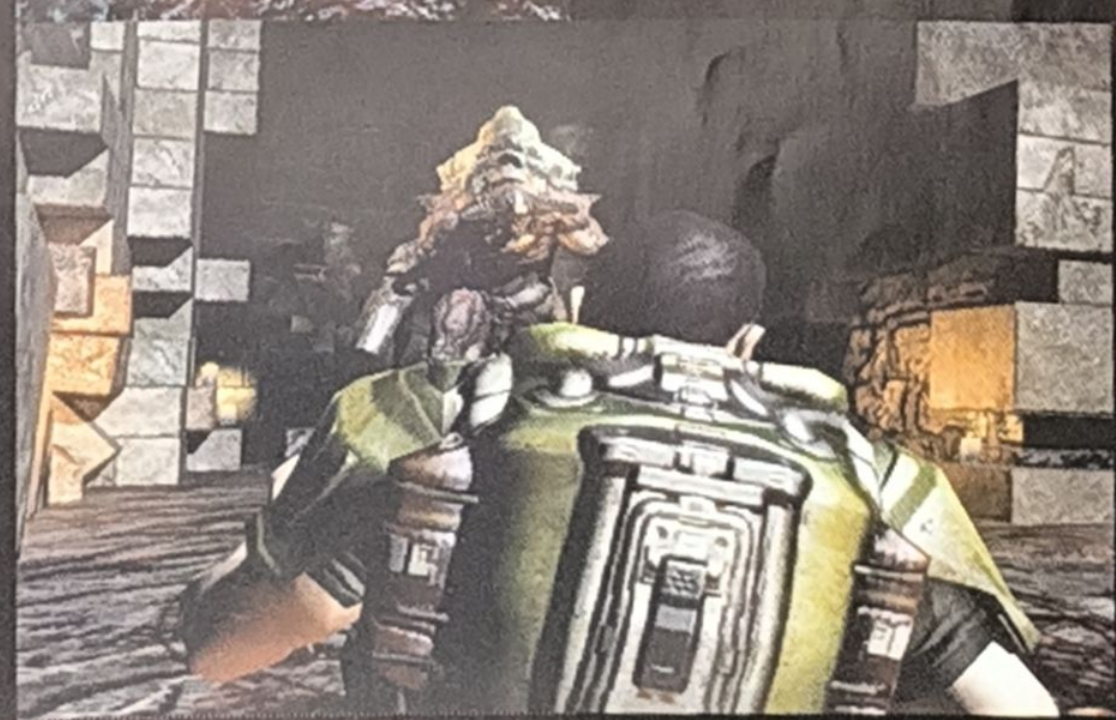
LEGENDA

Na Marsu znanstveniki nekaj tisoč čevljev pod površjem seveda odkrijejo sledove neznane civilizacije, z njimi povezano hieroglifsko pisavo ter neznano tehnologijo, s katero se upravlja na neznan način. Kakorkoli že, na enem izmed hieroglifov je jasno nakazano, da se je v preteklosti pekel že izpustil z vajeti, takratni prebivalci planeta pa so hudiče odgnali z velikanskim žrtvovanjem prebivalstva. Živega, seveda. V napravici, imenovani Soul Cube (kocka duš) se skriva močno orožje proti peklenščkom, prepolno trpljenja in tehtne moči v obliki nekaj sto rezil. Ta se bodo še tako trdovratnemu zlodeju zarila tako globoko, da mu bodo počili centri za ravnotežje.

ŠEF V ŠTIRIH POTEZAH

No, v nekoliko več potezah, če smo iskreni. Poanta je v tem, da je hudir nadvse trdoživ, kot velikanska želva. Neprestano udrihanje po njem vam bo bolj malo pomagalo, saj je tipa potrebno zvabiti na primerno mesto in mu s pomočjo poprej pridobljene kocke izrezati bit iz života. Preprosto kot pasulj:

1. Soul Cube le pripravite v startni položaj in velika vrata se bodo odprla
2. Pojavil se bo nenormalno velik zlodej in bitka se bo lahko pričela.
3. Ko boste fanta na pravem mestu in ob pravem času zadeli s kocko, bo zahropel, zagrgral, v bičevju bo nekaj počilo in polzal bo prašna tla pekla na Marsu, kot bi divja svinja popadla nič hudega sluteče tartufe nekaj centimetrov pod zemljo.
4. Slikajte se ob trofeji in najtežja naloga je opravljena.



Min 1,5GHz CPU, 384Mb RAM, 64Mb 3D kartica, Win 2000/XP

Opt 2,4GHz CPU, 512Mb RAM, 128MB GeForce FX/ Radeon 9xxx ali boljše

Večigralstvo Štirje igralci LAN/Internet

Na spletu www.doom3.com

94%

Pekel še nikoli ni udaril z močnejšo silo.

Bogastvo z eksotičnimi predeli je neizpodbitno, a kaj, ko so tako slabo prikazani.

Baze so na začetku zelo majhne, a se sčasoma izjemo razširijo. In pri tem požrejo veliko časa.

Warlords Battlecry III

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Je pisana, izgleda sladko, pa vendar ni vrečka bonbonov – zagotovo je še ena domišljijska pokrajina.

Založnik Enlight Interactive Razvijalec Enlight Interactive

V svetu, kjer smo navajeni mehčanja robov, prostega 3D pogleda in nenormalno visokih ločljivosti, se le redko zgodi, da igra pritegne ne glede na svoj zunanji videz. Igralci so postali razvajeni – okoli najmočnejših GeForcov in Radeonov se vrtijo kot vešče okoli ognja. In ob vstopu v *Warlords Battlecry 3*, ki so ga zakrivili isti ljudje kot *Joan of Arc* (73%) se bodo mnogi zagotovo začeli začudeno obračati okoli sebe in iskati časovni stroj, ki jih je odnesel v preteklost.

Najbolj impresivna lastnost najnovejšega dela serije, ki je ves čas nekako podrejena *Warcraftu*, je zagotovo kar sam obseg možnosti. Od vsega, kar vam bo ponujeno, se vam bo zvrtelo, še preden boste ugledali prvi uvodni prizor kampanje. Ure boste preživeli že zgolj pri ustvarjanju svojega junaka, saj vas bo čakalo peklensko izbiranje med kar 16 rasami in 28 poklici. Svetujemo vam, da se pri vseh teh kombinacijah založite s poživili.

Toda vse te velike številke ne bi imele pomena, če se *Battlecry* ne bi ponašal s silno pohvalno raznolikostjo. Vsako izmed ras in poklicev odlikujejo številne samosvoje enote, zgradbe, razvojna drevesa in posledično stili bojevanja, zato se zna zgoditi, da boste kampanjo večkrat začeli znova, preden boste našli zmes, ki najbolj odgovarja vašemu načinu igranja.

Včasih se zazdi, da ponuja igra kar preveč alternativ; če boste dali duška svoji srednjeveški plati in boste izbrali viteza, boste imeli silno močno konjenico, a to s sabo prinaša veliko slabost v boju z zračnimi enotami. Igrajte kot eden izmed čarodejev, pa boste kmalu padli v umazane roke barbarov ali orkov. Ključ do uspeha je čim večja uravnovešenost sil, kar pa zna od vas zahtevati več potrpljenja kot bi si želeli. A za poraze z določeno raso nikar ne krivite igre, saj so strani kljub velikemu številu zelo dobro uravnovešene in mojstri, ki znajo igrati na prave strune, vas bodo lahko porazili z narodom, za katerega ste prej menili, da je med najšibkejšimi.

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Warcraft III** Blizzard
- >> **Joan of Arc** Enlight Interactive
- >> **Lord of the Rings: War of the Ring** Sierra

> **OD VSEGA PONUJENEGA SE VAM BO ZVRTELO, ŠE PREDEN BOSTE UGLEDALI UVODNI PRIZOR**

GRDOBA

Po pravici povedano je grafika zastarela. In pri tej izjavi smo bili silno mili. Tisti ki iščete podobno lepoto kot jo lahko pričakujemo v prihajajočih naslovih, na primer v Relicovem *Dawn of War*, boste silno razočarani. Revščini na tem področju se ne gre čuditi, če veste, da je grafično srce le malo okrepljena različica tistega iz *Battlecry 2*. 2D pogled, nobene možnosti približevanja/oddaljevanja pogleda, pretirana pisanost in področja, v katerih boste zlahka zgubili svoje enote – ni dvoma, tu novi *Warlords* pogrne na celi črti. Ko se ravno pritožujemo, omenimo še, da znajo stopnje po tem, ko boste resnično obvladali svojo raso in spoznali hibe bolj tako-tako sposobne UI, postati kar preveč lahke in rutinirane. Zvočna podlaga na trenutke deluje resnično veličastno in navdihujoče, spet drugič ponavljajoče se – celostno gledano ne izstopa preveč.

Glavna jed celotnega *Battlecry 3* je nedvomno enoigralska kampanja. In treba je reči, da gre za odlično jed. Serija se je tu le premaknila z negibne točke, vendar ne v smislu dogajalnega kraja, ki še naprej ostaja oboževalcem (predobro) znana Etherija, temveč se je znebila togega linearnega poteka in ga zamenjala z odličnim pustolovskim pridihom. Lahko se prosto sprehajate po mapi in preganjate podivjanega demona, pri čemer imate vedno odprtih več poti. Vsaka prinaša spoznavanje kakšne nove rase in pogosto tudi informacije, povezane z zgodbo, vendar boste morali zanje pljuniti v roke in izpolnjevati dovolj raznolike naloge. Poleg teh osrednjih nalog se boste imeli večkrat priliko zaplesti tudi v povsem naključne boje, v katere se splača zapresti junaka ter mu tako priskrbeti nove izkustvene točke, ki mu omogočajo, da s časom postaja osrednja enota in steber vaše vojske.

Osrednja kampanja ponudi več kot dovolj ur igranja, a vseeno moramo pohvaliti tudi vključitev urejevalnika stopenj, ki je dovolj preprost, da je dostopen množicam in hkrati dejansko uporaben. Precej manj smo zadovoljni z večigralstvom, saj je zaenkrat občutno preveč težav pri povezovanju na Enlightove strežnike in celo pri igranju preko lokalnega omrežja smo bili deležni neželenega rušenja.

Pri ogledovanju posnetkov vas verjetno prime, da bi si poiskali kaj z lepšo grafiko, a kljub tej pomanjkljivosti si *Battlecry 3* s svojimi ogromnimi mapami, številnimi dobro zastavljenimi rasami, razgibano enoigralsko kampanjo in dokajšnjo globino, zasluži pozornost vseh, ki si lastijo ljubezen do številnih podrobnosti. **PCF**

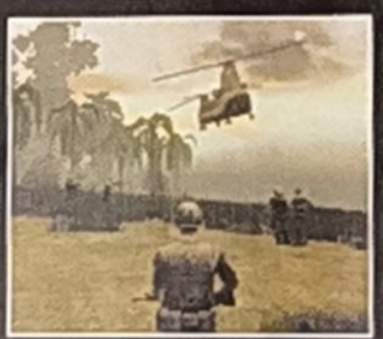
Taktični prijemi

Jasni nasveti in modra navodila.

Mnogo je poti do zmage: nekatere so zapletene, nekatere preproste. V enoigralski kampanji boste imeli pogosto dovolj časa, da se zabubite znotraj svoje baze in v miru zgradite dovolj enot. Najprej postavite stolpe in zidove, na katere se sovražnik vedno najprej spravi, nato pa se osredotočite na novačenje velike vojske, ki je zmožna streti vsako obrambno silo. Vedno pazite na raznolikost enot, saj boste enkrat naleteli na močan zračni odpor, spet drugič bo glavno delo opravila vaša pehota. Dobro uravnotežena vojska je vsaj tako pomembna kot močan junak.

Min 450MHz, 128Mb RAM, 32Mb grafična kartica
Opt 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb grafična kartica
Večigralstvo 6 igralcev, LAN, internet
Na spletu www.enlight.com/wbc3

PCF 70% "Ogromno možnosti, a grafika je zastarela in novih idej praktično ni."



Pozabite na medalje.
Pozabite na čast.
Samo preživite.

Shellshock je inteziven in necenzuriran prikaz vaše prve naloge v Vietnamu. Iz prve roke izkusite grozote vojne. Boste preživeli leto?

SHELLSHOCK™
NAM '67

GUERRILLA

PC CD-ROM

PlayStation.2

Distribucija in prodaja
VideoToP

eidos
www.eidos.com

www.shellshockgame.com | junij 2004

© Eidos, 2004. Developed by Guerrilla BV. ShellShock, ShellShock: Nam '67, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos. Guerrilla and the Guerrilla logo are trademarks of Guerrilla BV. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Desetkrat v uri na slepo potegnete eno izmed slik na prazno mesto – to je to. Globina brez konkurence.

Lords of the Realm III

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Tomaž Bartolj je upal, da bo postal kralj, a se znajde v vlogi tlačana z bolno svinjo in gnilim zeljem.

Založnik Impressions Games Razvijalec Sierra

Ob *Lords of the Realm III* želja po iztrebljanju ne pride takoj (opozarjamo: takoj) – začetek je obetaven. Vsaj v primeru, ko pod "začetek" smatrate branje priročnika.

Teorija je naslednja: Imamo taktično mapo in bojevanje. Na taktični mapi se nahaja del evropskega zemljevida, ki je razdeljen v dežele in te v pokrajine. V vsaki pokrajini je mesto in eno izmed njih je prestolnica dežele. Vaša naloga je, da vsakemu mestu dodelite enega od štirih vrst podložnikov: tlačana, viteza, meščana ali duhovnika, s čimer določite, kaj bo mesto prispevalo v državno zakladnico – hrano, vojake, denar ali duhovno bogastvo. Zraven spadajo še pomožni elementi, kot so diplomacija, primerjalne tabele moči, najemanje plačancev... A osrednji del seveda predstavljajo boji – po zemljevidu premikate svoje čete, ki jih lahko združujete v armade in z njimi ščitite mesta ali napadate nasprotnika. V trenutku ko se začne spopad, dobite možnost, da se preselite na bojišče (dogajanje na strateški mapi med bojem teče) in prevzamete nadzor nad bitko. Za strateške duše silno privlačna teorija. A *LOTR III* dokazuje, da teorija govori eno, praksa pa se medtem prekomerna opita valja po blatnem grabnu.

Da ti uspe, kar so dosegli Impressions, moraš biti talent. Naredili so plitvo blatno strateško lužico, katere napake se štejejo v desetinah.

Prvič: Upravljanje z deželo. Nekako smisel vseh strateških iger tukaj preraste v neizpodbiten dokaz, da je *LOTR III* nesmiseln. Preko vseh mer. Že prikaz posestva je zgodba zase – še tako sokolje oči bodo potrebovale leče, da bodo sploh videle, kje so razmejitvene meje med posameznimi pokrajinami, vplivati pa ne morete na nič drugega, kot izbiro fevdalca. Ta pride skupaj z zabetoniranimi lastnostmi, ki določajo učinkovitost njegovega ozemlja – vi pri tem nimate nobene besede. Nadzor nad davki, vrsto enot, ki se urijo? Utopija. Na posestvih celo ne morete ničesar zgraditi, da bi povečali učinkovitost (nepomembna izjema so le gradbena dela na gradovih), ampak morate preprosto čakati, da mine dovolj časa. Igra od igralca zahteva le, da povsem brezposelno sedi in izgleda lepo. No, nekateri samo sedimo.

Drugič: Realnočasovni boj. Bitka traja največ 15 minut, med seboj pa so si podobne kot betonski mešalec betonskemu mešalcu. Srboriteži se srečajo na majhnem polju, na katerem ni vzpetin ali drugih geoloških pojavov, pa še tiste krtine, ki so, nimajo nobenega vpliva – zagotovo edini razlog, da ne moremo grajati še iskanja poti. Enote so razdeljene v romantično pravilne kvadrate, formacij je le peščica (strnjene vrste, falanga, jurišni klin pri konjenici, podivjana banda), ki pa ob prvem srečanju z nasprotno silo v trenutku razpadejo, pri čemer spopad spolzi iz vašega nadzora in dobi podobo ravsanja vaških psov, ki so zavohali še zadnjo godno psico. Še slabše je z zavzemanjem utrdb, kjer spoznavate lesenost UI. Konjenica brez pomislekov napada obzidje, vrh katerega jih čaka vrelo olje, vaši lastni katapulti jo medtem zavzeto obstreljujejo, pehota se lomi z lestvami, oblegovalni stolpi pa enot pogosto sploh ne želijo spustiti na obzidje. A da morate vso to žalost spremljati, ste si krivi sami, saj vam priročnik jasno svetuje, da je bojevanje najbolje prepustiti kar avtomatičnim generalom, ki bodo svoje delo opravili dobro in zvesto. Ops, seveda, gospa Igra, oprostite, ker smo bili tako neumni in poskušali dejansko igrati.

Tretjič: diplomacija. Že priročnik jo opiše kot manj pomembno plat. Vsekakor pravilna ugotovitev, saj si lahko z njo pomagate toliko kot s kitajskimi navodili za TV. Frideriku ponudite pet skrinj zlata v zameno za mir. Friderik noče. Frideriku ponudite deset skrinj. Friderik še vedno noče. Friderik nikoli noče. Frideriku prerežete vrat. Res grdo od nas, da dandanes vse "diplomate" spravljamo v zapore in jih označujemo za morilce.

S temi oštevilčenimi odstavki bi lahko nadaljevali, nekje tam do številke 30 in se vmes srdito prepirali sami s sabo o tem, kaj je slabše: enolična, ponavljajoča se zvočna podlaga ali zastarela grafika z obupnimi animacijami enot, ki enkrat hodijo po zraku, drugič pa so do vratu v travi, večigralstvo, kjer se zbere do največ deset igralcev, ki pa sploh nočejo igrati, temveč se med sabo prepirajo, ali vmesnik, ki ne nudi nikakršne pomoči niti pregleda nad gospodarstvom, obupna kamera med bojem ali špartanske učne misije... Pa ne bomo – po obujanju spominov na to sramoto nas namreč zopet zvija po črevesju. Stranišče prosim, da se znebimo tega iztrebka.

Tomaž Bartolj

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Medieval: Total War** Activision
>> **Stronghold: Crusader** Gathering
>> **Rise of Nations** Microsoft

PRIROČNIK JASNO SVETUJE, DA JE BOJEVANJE NAJBOLJE PREPUSTITI AVTOMATIČNIM GENERALOM

DESNO VRHNJA Vedno enaki gradovi, vedno enake bitke in vedno isto teslo, ki še vztraja pri igranju te žaljivke za RTS. **DESNO SPODNJA** Formacije pred bitko....

Napačna poteza

Karkoli so razvijalci že razmišljali ob zamenjavi stila na taktični mapi iz poteznega na realnočasovnega, so razmišljali narobe. Imeli boste občutek pomanjkanja nadzora in enkrat boste zdolgočaseno čakali, da se sile primigajo do nasprotnika, nakar boste po zavzetju sovražnikove prestolnice zaradi vsega dela le še na slepo klikali in besneli zaradi odsotnosti aktivnega premora. Da, zelo pameten in predvsem svež pristop. Da jim ne bo kdo očital neizvirnosti.

Min 800MHz, 256Mb RAM, 16Mb 3D kartica
Opt 1,5GHz, 3D kartica 32Mb
Večigralstvo 8 igralcev osvajalni način, 2 igralca boj
Na spletu www.lords3.com

PCF 28% "Srčno upamo, da jo bo našla kakšna ognjena pušča"

> KADAR GA FPS LOMI NA TOLIKIH PODROČJIH, SPLOH NE VEŠ, KJE BI ZAČEL

Kreed

PRVOOSEBNA STRELSKA Če ne drugega, so jo vsaj prevedli iz cirilice. V glavnem.

Založnik Acclaim Razvijalec Burut

Multyplayer? Oh, joj, o, žalost. Tudi mi nismo noben anglisti, ampak nekateri izrazi iz igričarskega sveta pa so nam (in vam) dobro znani. Očitno je v Rusiji drugače. V prvih trenutkih igre vam z vzhoda izvirajoča strelska igra ponudi seznam s petimi možnostmi. New Game. V redu. Load Game. Prav. Options. Standardno. Quit. Nujno potrebno. In vedno popularni Multyplayer. Bravo Rusy, bravo. Kadar igri ne uspe priti niti skozi začetni meni, ne da bi si pri tem naredila veliko sramoto, gre za jasen pokazatelj amaterstva, nesposobnosti, predvsem pa nedoslednosti razvijalcev in vam da vedeti, da vstopate v temne in grozne kraje. Za vse, ki tu kliknete na "New Game", ni več upanja.

Nadaljnja raziskava razkrije pravo grozo. Kadar ga FPS lomi na tolikih področjih in s tako močjo, sploh ne veš, kje bi začel (razen pri žaljenju razvijalcev, njihovega družinskega drevesa in primerjanju možganov, ki so za to odgovorni, z majhnimi, žaltavimi mesnimi kroglicami). Toda, v znak gentlemenstva, začnimo s tem, kar *Kreed* opravi dobro. Ima lastno grafično srce, ki sliši na ime X-Tend. Ni revolucionarno, sploh sedaj, ko poznamo *Doom III*, je pa vsaj približno spodobno, še posebej na področju osvetljevanja. Sovražna človeška UI se razmeroma normalno premika naokoli in uporablja kritje. Tako je poskrbljeno, da ta strelska igra sploh deluje in ne razpade: saj ne, da bi bila neigralna, problem leži v prijemih za ustvarjanje igralnosti – kjer se je le dalo, so Burut ubrali napačno pot.

Začnimo s samo zasnovo stopenj. Očitno delo hudih hiperaktivnežev, ki vse preradi manično klikajo po dvojici ikon – kopiraj, prilepi. Konstanten občutek deja-vu! Naleteli boste na lepo število popolnoma identičnih vrat, a le del jih lahko odpirate, medtem ko so druga zgolj preobleka za zid. Ogromne sobe sovedno polne paketov prve pomoči za zdravljenje ran po vsakem boju (bolj kot ste poškodovani, več zdravja vam povrnejo) in neizbežen dokaz, da avtorji poznajo ali pa obožujejo le štiri barve ñ sivo, rjavo, rjavosivo in sivorjavo. Dobro, da se niso spravili poustvarjati mavrice! Nadalje najdemo na seznamu nekaj ducat popolnoma "mrtvih" hodnikov in odsekov brez vsakršne funkcije, gore gumbov, na katere morate pogosto pritiskati brez očitnega razloga, ogromne laserske žarke, ki brez opozorila švigajo iz tal in vam zgolj ob dotiku ožgejo mnogo več kot le kocine. Skratka, inšpektorji za varnost pri delu bi imeli kaj povedati. Pri vsej tej žalosti ne boste deležni niti osnovnih razvijalskih prijemov v stilu zanimivih objektov postavljenih po linearnih stopnjah, ki bi pritegnili vašo pozornost in vas usmerjali – če pa boste že naleteli na kaj takega, bo od vas verjetno zahtevalo popolnoma nasprotno stvar, kot si jo boste želeli.

Ste si zapomnili vse naštete neumnosti? No, *Kreed* izvede vse. In to že na prvi stopnji.

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Far Cry** UbiSoft
- >> **Return to Castle Wolfenstein** Activision
- >> **Doom III** Activision

GLAVNA Ni čudno, da kar naprej umira. Kako pa naj strelja s takimi klobasastimi prsti?

SPODAJ Novo pravilo strelskih iger: Če se konča na "reed" je zagotovo smrdeč odpadek industrije. Rane Breeda so še sveže.

POPOLN MASAKER

Res želite da nadaljujemo z naštevanjem zablod te pohabljenke? No, recimo boj proti peščici nagnusnih, večinoma nezemeljskih stvorov, je brez vsake duše. Na voljo imate deset različnih orožij, ki so praviloma predelave do sedaj že videnih krepelc smrti in tri različne tipe granat, a če opazujete obnašanje nasprotnikov, dobite občutek, da vanje mečete le gnile paradižnike. Vse do predzadnjega strela vas ignorirajo, nakar jih v trenutku zvije, kot da bi pravkar v črevesje prispela ekstra huda pošiljka feferonov, ko pridejo k sebi, pa začnejo z brezumnim zasledovanjem. *Kreedu* uspe celo obuditi napake, za katere smo mislili, da so stvar preteklosti. Na primer nepravilno prikazovanje mej objektov. Jasno lahko razločite betico marinca, ki se skriva za zaboji, a ko vanjo ustrelite, se ne zgodi nič. Igra je namreč trdno prepričana, da je tam škatla in, hej, kdo ste vi, da bi ugovarjali? Ali pa nadležno prisilno polnjenje prazne puške. Namesto, da bi vam *Kreed*, kot vsi ostali predstavniki žanra, dovolil, da hitro izberete drugo orožje, vas prav namensko spravlja ob živce. Kar predstavljajte si, da ste obkoljeni in morate čakati šest sekund, da se dvocevka napolni. Ob takih trenutkih boste želeli naboj uporabiti kar na sebi in končati to bedo.

In da sploh ne omenjamo glasovnega igranja, ki ni glasovno igranje, temveč sodobna mučilna naprava. Pol ruščina, pol angleščina z enkratnim piskajočim glasom.

Če povzamemo: najboljša igra vseh časov! Pokupite vse izvode v trgovini. In ko pridete domov, vse skupaj vrzite v multypraktik. **PCF**

Več kot črna luknja

Ali je sploh lahko še kaj boljše? Ne.

Da pohvalimo še nekaj, kar ni vredno pohvale, naj omenimo, da ima zgodba kratke prebliske zanimivosti. Po krajših zapletih pridete v nenavadno anomalijo na robu vesolja, ki še najbolj spominja na bermudski trikotnik, saj v njej izginejo vse ladje. Tam seveda najdete kup vesoljcev in ostalih hudobcev, ki jih morate lastnoročno odstraniti. Na žalost potenciale uniči dejstvo, da so zaplet prevajali in brali šimpanzi....

Min 800MHz, 128MB RAM, GeForce 2 ali boljša 3D kartica, 1,4GB prostora na disku

Opt 1GHz+, 512MB RAM, GeForce 3/ATI RB500 ali boljše

Večigralstvo 1-6 igralcev, Deathmatch, CTF

Na spletu www.kreed3d.com

PCF 24% "Funkcionalna FPS. Ampak funkcionalne so tudi vrečke za smeti"

Two Thrones

STRATEGIJA Ko se spopadeta dve dinastiji, samo hin-ho-hu udarec reši vaše gate. Se močno opravičujemo. Kaj pa zadeva igro, pa se naj opraviči sama...

Založnik **Deep Silver** Razvijalec **Paradox Entertainment**

Zdaj, ko njihov seznam še neobdelanih zgodovinskih dogodkov postaja vedno manjši, so se pri Paradox Entertainment odločili, da je prišel pravi čas za predstavitev obdobja pred veliko kugo. Kljub zapuščini neverjetno podrobnih in zvito kompleksnih strategij, je igra *Two Thrones* ustvarjena specifično za novince, nevešče spopadanja z zankami. Igralni mehanizem igre *Europa Universalis* je sistematično oguljen in veliko bolj poenostavljen, kar privede do večje dostopnosti in bolj lahkotnega igranja na poti do osvojitve Evrope. Vaša pot bo težila k osvojitvi stare celine do leta 1453, medtem ko boste lahko vašo kampanjo začeli iz treh različnih točk v tej stoletni vojni. Velika vojska pokonča manjšo, velike ladje potopijo manjše: to je povzetek vse logike, ki jo boste potrebovali, da zasedete prestol Evrope. Problem je v tem, da bo le konstantno metanje psovk na sosednjo provinco privedlo do tega, da vas ta napade, največkrat pa bodo sosedi mirno čakali, da se horda sovražnikov primaje na njihove meje. Če pa je ves kontinent prevelik zalogaj za vaš apetit (za nekatere v zgodovini seveda ni bil), potem vam je na voljo tudi ponovna uprizoritev Vojne vrtnic, v kateri si na sproti stojita rdeče obarvana dinastija Lancaster in "belovrtnična" dinastija York.

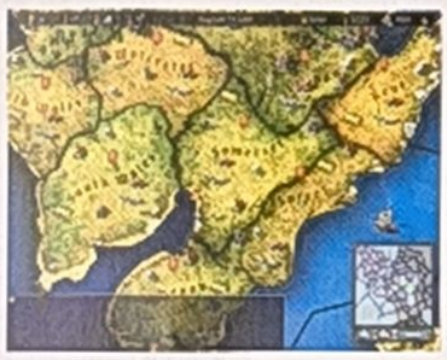
Vaše province sestojijo iz različnih zgradb, ki upravljajo z najrazličnejšimi posli in skrbijo za mirne politične razmere, vse dokler se sami ne vtaknete v te zadeve. Ker lahko v določenem trenutku nadgradite samo eno izmed vaših provinc, večji del igre teži k upravljanju z "neverjetnim" 2D zemljevidom in k izvrševanju svetovljanskih izboljšav. Od časa do časa, boste morali pokazati vaše znanje zgodovine in podati svojo odločitev, ki je doletela takratne monarhe; izziv, ki zvodeni, ker vam igra posledice vseh možnih odločitev prikaže v obliki številk.

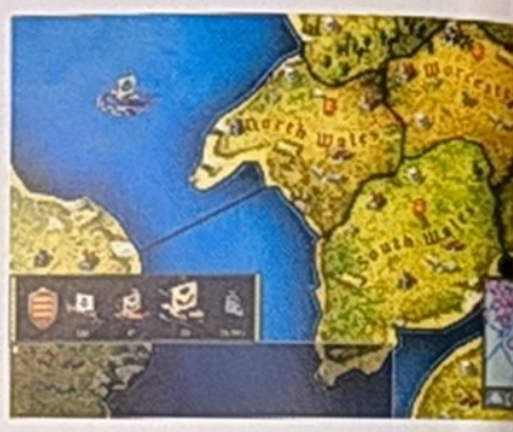
Kljub premetavanju učeno zvenečih številk bo tudi neizkušen igralec presenečen nad preprostostjo in omejenostjo igre *Two Thrones* ñ če bi bilo osvajanje Evrope tako preprosto, bi tole brali najverjetneje v nemškem jeziku, meine lieben freunde. **PCF**

DESNO Zaradi majcenih ladij v tujem morju imamo občutek, kot da tonemo.

SPODAJ Če res dobro pogledate, boste videli v pisarne uredništva.

LEVO Osvojite tuje dežele (no, Evropo) z zabavnimi imeni.





Min 450MHz, 128Mb, 4Mb 3D kartica
Opt 800MHz, 256Mb, 8Mb 3D kartica
Večigralnost 2-8 igralcev preko LAN-a ali interneta
Na spletu www.paradoxplaza.com/twothrones

PCF 47% "Obširna lekcija iz zgodovine, ampak če smo iskreni, raje umremo pod Aljoševo oblastjo."

Battle for Troy

STRATEGIJA V mesecu slabih strateških iger, se tudi **Aljoša** ne izogne svoji.

Založnik **THQ** Razvijalec **Zono**

Obstajajo neposredno slabe igre, ki se ne skušajo zaviti v pisan papir z mašnico. Pogledajo te v oči in rečejo: "Sori, stari, zdaj bo pa hudo." Obstajajo pa tudi bolj prikrite smrdljivke, ki pridrobencljajo do tebe, te pocukajo za rokav in milo zapojejo: "Stlic, stlic, a se gleva zogat?" *Battle for Troy* gotovo spada med slednje.

Tale realnočasovna strategija je izšla ravno pravi čas po filmu *Troy*, da se vsak želi postaviti v mišice Ahila ali brado Hektorja (oprostite, ampak nekaterim je bil film celo všeč). Na prvi pogled vas očara s svojim pisanim izgledom, možnostjo izbire obeh sprtih strani in preprostim vmesnikom, nato pa... groza. Kje so formacije? Kje je inteligenca enot? Kje je globina? Kje je koš za smeti?

Vse, kar igra od vas zahteva je, da pri vsaki nalogi pošljete svoje enote od točke A do točke G in se pri tem pobrigate, da bo čim manj žrtev na vaši strani in čim več na nasprotni. Tu in tam vas bo na izletu proti cilju namreč naskočila četica sovragov, kjer bo skorajda vedno zmagal številčnejši, saj je "kurja razporeditev" edina formacija, ki jo vaše enote razumejo. Prijeten dodatek bitkam so heroji, posebne enote, ki imajo za nekaj odtenkov več mišične mase kot ostale. Škoda, da jim niti tistih dodatnih 10.000 vatov ne prižge žarnice v glavi.

Edina surovina, ki kaj šteje, je denar. Tega služite s klatenjem po beticah sovragov ali prisvajanjem mestnih stolpov, ki vam vsake toliko časa v denarnico samodejno vržejo nekaj kovancev. S tem denarjem nato postavljate nove zgradbe (ni jih veliko), ki proizvajajo nove podanike. To je vsa umetnost. Tudi stopnje so predolge in predolgočasne in vse preredko vas bodo presenetile s čim novim, da bi vas gnale proti zaključku igre.

Morda je igra res namenoma poenostavljena, morda jo res dobite po nižji ceni od običajne, ampak dejstvo ostaja - *Battle for Troy* je slaba igra. Komaj čakamo, da se bo našel razvijalec, ki bo znal veličastno udejaniti čase grške zlate dobe. Zaslužijo si namreč kaj več kot takole podpovrečnost.

Aljoša Hancman

DESNO Hm, ko je Odisej prvič omenil tega konja, se mi ideja ni zdela tako slaba...

SPODAJ Tipičen primer bitke - vsi na enega, eden na vse.

Min 600MHz, 256Mb, 16Mb 3D kartica
Opt 2,4MHz, 256Mb, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo Ni-ni
Na spletu www.valu-soft.com/products/troy.html

PCF 42% "Igra deluje, njena težava pa je, da ne deluje dovolj dobro."

Zakaj tisti Phase 1? Mislimo, da trenutni načrt vsebuje še dve nadaljevanji.

Codename Panzers: Phase One

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Psst, ignorirajte njegove male tankovske izpade. Upamo, da je samo faza, skozi katero gre...

Založnik **CDV** Razvijalec **Stormregion**

Tukaj je nekaj novega, kar lahko poskusite, če se počutite morilsko ali lačno. Kupite ducat kosov jabolčnega zavitka ter jih enega za drugim zmečite v svojega prijatelja. Med procesom kolega natančno opazujte in videli boste, da ne bo kričal "Jaah!", se zrušil na tla in se čudežno uparil. Prav tako boste spoznali, da si niste zaslužili desetih novih točk. Ne glede na to, kaj trdijo igre, kot so *Command and Conquer*, *Doom* in *Baldur's Gate*, ne morete preprosto obmetavati nekoga s prvo stvarjo, ki vam pride v roke, in pričakovati, da bo prav prijazno izginil.

Panzers kljub vrsti nenavadnih naglasov ta del opravi več kot z odliko. Pri ukazu vaši pehoti, naj napade bližajoče se tanke, ne boste na zelo fin način spoznali le ruskih besed za "Kaj? Pojdi v..." ampak še precej drugih zvijač, umazanih ovir in taktik. Približevanje strojničnemu gnezdu iz sprednje strani je vrsta napake, ki vam je ta igra ni pripravljena odpustiti in je ne boste storili več kot enkrat. Pravilna rešitev je, da se priplazite od zadaj in pospravite posadko, ko ta tega ne pričakuje. Slovite "panzerje" iz naslova lahko na varen način odstranite s pomočjo vašega topništva, letalsko podporo, protitankovskimi člani pehote, raketami in drugo visoko tehnološko strojno opremo, a najboljša pot je, da jih poprej preučite, spoznate njihove šibke točke v oklepu in ciljate le tja. Imate pa še nekoliko bolj vročo alternativo – če zmorete v bližino konzerv na gosenicah spraviti svoje metalce plamenov, lahko malce dvignete temperaturo in prisilite posadko, da pride iz svoje ekstra debele mikrovalovne pečice, nakar jih brez večjih težav odstranite in v vozilo zmečete lastne sile. Seveda pa je zdravo počakati, da se stvari nekoliko ohladijo.

Potrebnega je nekaj časa, da se navadite na ločevanje med posameznimi tipi vojakov, a to je mnogo pomembnejše, kot na primer v *Age of Empires*, kjer številke zlahka prikrijejo slabo taktiko.

Navsezadnje tu niti ni nikakršnega zbiranja surovin in novačenja novih vojakov – delati morate s tistim, kar vam je namenjeno na začetku naloge. Kot je za tovrstne strategije značilno, so v paket zavite prvine RPG: vojaki pridobivajo izkušnje in pri določenem številu napredujejo v razredih – vse do veterana. Z vsakim napredovanjem se povečajo njihovi atributi, kot sta zdravje ali natančnost, in take razmere vas prisilijo, da se na stare mačke navežete, saj so sposobni potolči precej številčnejše zelence.

PRAVILNA REŠITEV JE, DA SE PRIPLAZITE OD ZADAJ IN POSPRAVITE POSADKO

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Sudden Strike II** CDV
- >> **Command and Conquer: Generals** EA
- >> **Rise of Nations** Microsoft

NI BAV BAV

Prijetna sprememba pa je, da *Panzers* zaradi vsega naštetega ne postane zapletena, težko dostopna izkušnja, namenjena le najbolj zagrizenim, temveč ohranja neverjetno prijaznost do uporabnika, kot vsaka običajna RTS. Nekaj manjših spodrsljajev, kot so neprepričljiva UI in nagnjenost motorja, da se zelo dolgo zadržuje pri nalaganju ob začetku stopenj, ne zmoti sicer tekoče akcije.

Na grafičnem področju pritožb praktično nimamo – teksture so solidne, oblikovanje in gibanje enot silno prepričljivo, prav tako njih eksplozije. A igri uspe celo prestopiti prag povprečnosti. Za to je zaslužna predvsem velika uničljivost vsega, kar je na bojišču. Ta trend opažamo vse pogosteje (lep primer je *Soldiers: Heroes of World War II*, opisan v PCF 29) in vsakič ga enako navdušeno pozdravimo. Ograje in drevesa sedaj niso več nepremagljive ovire, kar odpre popolnoma nove možnosti pri napadanju baz – če ste le sposobni pobegniti lastnim predsodkom in izkušnjam iz preteklosti, zaradi katerih včasih na preboj skozi vrsto dreves sploh ne pomislite.

Na voljo so tri kampanje: nemška (čas od invazije na Poljsko pa do obleganja Stalingrada), zavezniška (osvajanje Francije) in ruska (vsa krvava pot do Berlina). Vsaka prinaša spodobno raznolike naloge, dovolj zanimive vmesne sekvence in komične glasove. Prav tako je silno pozitivno, da lahko vsako odigrate tudi v kooperativem večigralskem načinu. Poskrbljeno je celo za bolj direktne boje, in sicer v obliki načina Skirmish, kjer lahko prosto sestavite vojsko in napadete mesto s polno močjo tankov, bombnikov, raket in pestrim naborom drugih enot. *Panzers* gotovo ni najboljša strategija, kar jih boste kdaj igrali, in njegova mikro-upravljalna duša se lahko izkaže za napornо, če si želite zgolj opazovati stvari, ki gorijo in delajo bum. A treba mu je priznati, da se igra dovolj drugače od konkurence, kar mu zna skupaj s povečano globino izboriti manjši del privržencev na strateškem trgu. **PCF**

Min 750MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 1,8GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo 4 igralci, kooperativno, Team, Domination, Assault
Na spletu www.panzers.de

PCF 76% "Je dovolj zanimiva, a ji manjka inovacij. Kakršnihkoli"

Nova vojska

Igrajte kot se vam zljubi.

Panzers se uspe izogniti tradicionalnemu problemu taktičnih RTS - ena sama napačna poteza še ne pomeni, da je usoda naloge zapečatena. Tipična mapa vam da dovolj prostora za manevriranje, različne poti zato, če izvzamemo redke heroje, se ne boste pogosto znašli v zagati, ker ste izgubili edini metalec plamenov na začetku stopnje. Na tem področju še posebej izstopa način Skirmish, ki vam dovoljuje izgradnjo mnogo manj omejene armade, kjer nimate le minimalnega števila ključnih enot. Na juriš, na juriš, na juuuriš!

Ste nori?! Sendviči gredo v prvi jedilni vagon, okrepljeni pladnji pa v kuhinjsko skladišče. Ljudje, malce si oglejte načrte.

D-Day

Boj tank na tank poskrbi za hitre, nasilne in silno svetle trenutke.

REALNOČASOVNA STRATEGIJA 'Prav, še enkrat bomo obranili Pegazov most. In kolikokrat naj še lepo prosimo, preden bo tega končno konec?

Založnik: Digital Jesters Razvijalec: Digital Reality

Druga svetovna vojna je idealno obdobje za vse računalniške generale. A pride čas, ko enostavno predobro poznaš vse bitke, ki te čakajo: videl si jih že nekajkrat preveč in občutek groze izgine v dimu prevelike domačnosti. Povprečne RTS vsekakor močno pripomorejo k temu ozračju in 3D realnočasovna strategija *D-Day* spada ravno sem.

Igra je v bistvu le predelava *Desert Rats vs. Afrika Korps* – prihaja iz iste hiše, uporablja isti grafični pogon in postavljena je v isto obdobje. *D-Day* se razlikuje le v toliko, da se koncentrira na boje na evropskih tleh in da se ponaša z nalepko uradne igre za boje v Normandiji, od katerih je 6. junija minilo natanko 60 let. Titulo ji je dodelila "Normandie Memorie", skupina veteranov in zgodovinarjev, ki skrbijo, da najpomembnejši dnevi sodobne zgodovine, njihovi junaki in zgodbe zlepa ne bodo izginili v pozabo. Razvijalci so z organizacijo močno sodelovali, kar se kaže v natančno prenesenih pokrajinah, resničnih misijah, pričevanjih preživelih vojakov, vključenih video posnetkih iz tistega časa ter številnih zgodovinskih dejstvih in obsežnih opisih orožja. Če iščete zgodovinsko natančnost,potem z *D-Day* ne boste zgrešili.

Ni pa to edina odlika igre. 3D predstavitev je odlična in polna podrobnosti – v tem pogledu še posebej blesti pokrajina v Normandiji, ki je naphana z bodečimi žicami, polji pšenice, v katerih puščajo odtise umikajoči se nemški tanki, eksplozije so paša za oči, svoje primaknejo prepričljivi vremenski učinki in vse animacije enot (teh je preko 60 vrst) so lahko ostalim za zgled. Zamenjava pušč̌ave z evropskimi travniki pa ni le vizualna sprememba, ampak so sedaj tudi nekatere taktike postale učinkovitejše, na primer polaganje min. V enem trenutku se vaše tankovske enote samozavestno vozijo po osvobojenih pašnikih, v naslednjem pa postanejo uporabne le še za reciklažo in predelavo v konzerve.

TI SEM, ON TJA

Nadaljnje dobrote se skrivajo v samem boju. Vojake lahko pošljete v stavbe in tako okrepite obrambne moči, na drugi strani pa so Nemci v bunkerjih lahko precej trdoživ oreh – vsaj če si ne lastite za take primere silno priročnega metalca plamenov. Prav tako je omogočeno vkrcanje v vozila in tu se pokaže resnična nuja po uporabi taktike – poskrbite, da umazano delo najprej opravijo vaši ostrostrelci in izvidniki, šele nato pa pošljite glavni val, ki bo zavzel kritične točke.

Prisotnega je kar nekaj mikro-upravljanja, ki pa zna igrati odločilno vlogo: pazite, da vaš metalec plamenov preživi in vam prihrani muke s strojničnimi gnezdi, premislite, katere enote boste naložili v vozilo, saj vplivajo na njegove lastnosti... Vse je dovolj logično in lahko za uporabo, le pri kameri tega ne gre trditi, saj boste pogosto občutili potrebo po večjem pregledu nad dogajanjem na bojišču.

So pa še druge dlake v jajcu. Ena izmed njih je, da morate večkrat kliknili, preden se izbrana skupina v celoti spravi v stavbo. In iz stavbe lahko izstopite le na tisti strani, ki vam je služila kot vhod, kar privede do nekaj precej absurdnih položajev med bitkami v mestu. Kakšno sramoto zna izdelku zakuhati tudi za to zvrst značilno problematično iskanje poti – če se boste želeli izogniti umiranju trdoglavih "vandravčkov" in pirotehničnim predstavam z vašimi tovornjaki v glavni vlogi, se boste morali premikati centimeter za centimetrom, kar je daleč od zaželenega. Morda še huje pa je, da *D-Day* praktično nikoli ne preseneti, razburi ali sploh vzbudi kakršnokoli močno čustvo – pa gre za uradno igro druge svetovne vojne! Pri boju je pomembno le, da za posamezno nalogo izberete prave enote, nato pa se lahko naslonite nazaj in počakate, da je predstave konec. Tako boste vse prehitro spoznali uspešne taktike za posamezne situacije in ko boste prišli do te točke, se pričenja dolgočasenje. Naloge so vedno malce nerazumljive in znajo poskrbeti za dodatne nepotrebne frustracije, ko se boste znova in znova zgolj s slepim ugibanjem poskušali prebiti naprej.

D-Day je na trenutke sicer zabaven, a večinoma gre za že videne bitke, že uporabljene prijeme in prevečkrat prikazano obdobje. Preprosto se približujemo točki prenasičenosti s tovrstnim materialom in da nas bo podoben naslov spet navdušil, potrebujemo nekaj časa za odmor od invazij na Normandijo, branjenja Pegazovega mostu in rušenja Berlina. Če sami še niste na tej meji, pa vas zna *D-Day* zadovoljiti, a vas opozarjamo, da so tam zunaj še boljše igre o drugi svetovni vojni. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Soldiers: Heroes of World War 2** Codemasters
- >> **Desert Rats vs Afrika Korps** Digital Jesters
- >> **Ground Control 2** Vivendi

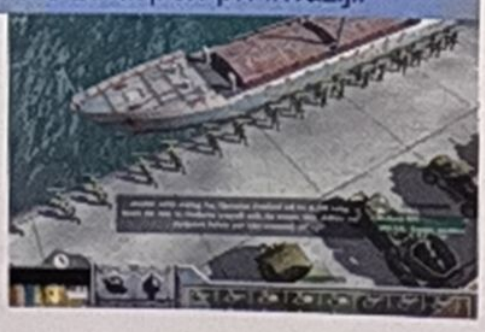
ZGORAJ Če se vaše enote plazijo, so teže dostopne ostrostrelcem. Je pa na drugi strani res, da si bolj umažejo uniforme.

SPODAJ Vojaki se večinoma premikajo s pomočjo tovornjakov – noge so enostavno prepočasne.

Kaj lahko en človek stori?

Ohranite pri življenju vitalne enote za uspeh pri invaziji.

Vsaka izmed enot ima svojo posebno sposobnost, a morate biti pri pehoti še posebej previdni, koga pošiljate v smrt. Medicinci so nujni za krpanje padlih tovarišev in ves čas morate imeti na dosegu roke tudi nekaj protitankovskih enot za obrambo pred oklepniki. Kralj vsega na dveh nogah pa je metalec plamenov. Spravite ga na pravo mesto, pa vam bo možakar z njim počistil jarke, bunkerje in vozila. Le osvežilnega vonja ne zagotavlja. Problematičen pa je doseg, zato pazite da se z njim ne podate preglobokо v sovražnikovo področje.



> **NEKATERE TAKTIKE SO POSTALE UČINKOVITEJŠE, NA PRIMER POLAGANJE MIN**

Min 600Mhz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 1Ghz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo 8 igralcev
Na spletu www.digitalreality.hu

PCF 68% "Polna izzivov, čeprav ne vedno na pravi način."

Nation States

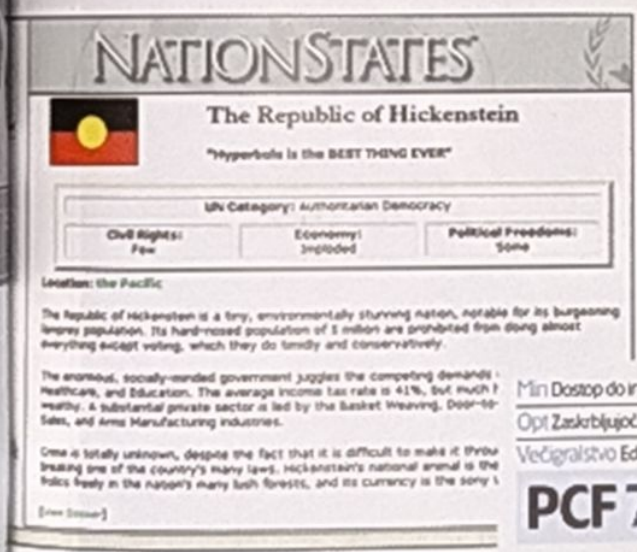
IGRANJE VLOG Promocijska spletna igra razburljivega značaja.

Založnik Max Barry Na spletu www.nationstates.net

Daleč od tega, da bi šlo za novo igro, smo se pa vseeno odločili, da osveži spomin nanjo, ko se je preselila na nov strežnik.

Smisel igre je zelo preprost: izdelajte lasten narod, napravite pomembne odločitve pri izbiri svoje zastave in vlade, in čakajte na dnevne izdaje časopisov, da oblikujete vladno politiko v državi. Vsa stvar je nekoliko zapletena, ampak kaj hitro se boste privadili na vsakodnevno preverjanje novic, ter ob opazovanju tega, kako vaša država drvi v anarhijo zaradi vašega izbora vladnih svetovalcev, doživljali neverjetno vznemirjenje.

Preprostost igre pa začne sčasoma delovati proti njej, saj vas bo po prvih nekaj tednih napadel dolgčas. Sicer se lahko greste drobne političnе igrice še na forumu, vendar to že zahteva vstop v temačne vode igranja vlog.


NATIONSTATES

The Republic of Hickenstein

"Hyperbole is the BEST THING EVER"

UN Category: Authoritarian Democracy

Civil Rights: Few | Economy: Imploded | Political Freedoms: Some

Location: the Pacific

The Republic of Hickenstein is a tiny, environmentally stunning nation, notable for its burgeoning leprosy population. Its hard-nosed population of 1 million are prohibited from doing almost everything except voting, which they do timidly and conservatively.

The enormous, socially-minded government juggles the competing demands of Healthcare, and Education. The average income tax rate is 41%, but much higher for the wealthy. A substantial private sector is led by the Basket Weaving, Door-to-Door Sales, and Arms Manufacturing industries.

Crime is totally unknown, despite the fact that it is difficult to make it through a day without breaking one of the country's many laws. Hickenstein's national animal is the Bigfoot, freely in the nation's many lush forests, and its currency is the sony \

[Free Dossier]

Min Dostop do interneta

Opt Zaskrbljujoča predanost diplomaciji

Večigralstvo Edino to

PCF 70% "Potrebuje trdno vdanost, da ostaja zanimiva."

Alias

AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA Tudi nas bi bilo sram.

Založnik Acclaim Na spletu www.aliasthegame.com

Če bi bilo na svetu kaj poštenosti in logike, potem bi tatinsko-vohunsko-akcijski koncept tele zadeve rodil strašno igro: prikritost, akcija in kul podoba, ki bi s krožnim udarcem v sredino čela spravila na tla še Sama Fisherja. Žal je nekdo prebral napačno poglavje načrta za izdelavo in se odločil za nekaj, kar je plitko, zanič in boleče neizvirno.

Omembe vreden del produkcije tako ostajajo zelo natančni in rahlo zastrašujoči obrazi likov v igri. Vse ostalo je le slabotno jemanje drobtinic *Tomb Raiderja*, z nekaj omejenega klečeplazenja za *Hitmanom*, grafični pogon pa je več kot očitno grajen za ostarelo drobovje PlayStationa 2. Igra sicer ima pridih umazanega zadovoljstva, ki privre na dan tudi ob gledanju ameriške televizijske nanizanke, ki pa je kaj hitro oslabljen s slabo kamero in problemi z nadzornim sistemom. Več sreče prihodnjič.

Min 1GHz, 256Mb, Geforce 3

Opt 1,8GHz, 512Mb, 65Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne

PCF 54% "Še en izdelek za patologijo. Naslednji!"

MIMOGREDE, IZŠLE SO TUDI TE IGRE

ZANGBAND.TK

Založnik Tim Baker
Na spletu www.the-underdogs.org

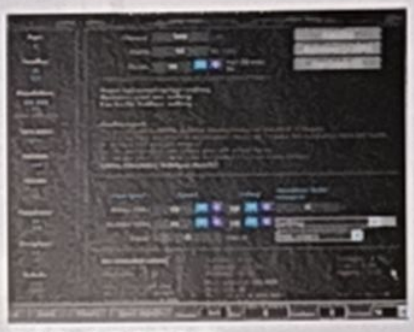
Ta mesec nam je zmanjkalo iger za opise. Krivite založnike in jih prestrašite tako, da padete pod vpliv te brezplačne igre RPG. Čeprav je iz stare šole in jo na grafičnem področju premaga še *Microsoft Word*, so v njej zajeti vsi elementi igranja vlog. Igra vas prav sadistično ubija na najbolj ponižujoče načine, kar si jih lahko zamislite: ko dosežete stopnjo 10 in vas pokonča vrana, se v vas preprosto zbudi želja po še. In to takoj.

Min Vse, kar je vsaj malce naprednejše od žepnega kalkulatorja

Opt Vaše življenje in vse, kar vam bo od njega ostalo

Večigralstvo Ne

PCF 82% "Ostudna, hudobna in vznemirljivo zasvojljiva."



BIO.SECTOR

Založnik Saver
Na spletu http://bio.sector.sk

Vedno smo bili mnenja, da je igranje tako zapletenih strateških iger zelo zoprno. Ta brezplačen vzhodnjaški ep prinaša zlitje strategije, svet trgovanja in streljanje ljudi z laserjem, vse to v praktičnem oknu vašega brskalnika. Nivo grafike je dokaj zamegljen in temačen tekst vam pri tem prav nič ne pomaga. Kakorkoli že, igra je presenetljivo nalezljiva: od žetve pridelka in grajenja baze, do boja in intergalaktičnega vohunstva. Bolj zapletena od ostalih online iger.

Min Dostop do interneta

Opt 800MHz, 256Mb, ADSL

Večigralstvo Online spopadi, na stotine igralcev

PCF 78% "Neustrašna in podrobna: izziv za potrpežljive."

DC9-30 PRO

Založnik Just Flight
Na spletu www.justflight.com

Najvišje ocene vsaj za napis na škatli: "Resnični izzivi iz časov, ko so bili moški moški in instrumenti analogni!" Ne vzemite tega kot občutek nekakšne negotovosti, ampak vsi vemo, da je življenje v času, ko so vse naprave digitalne, moški pa zgolj plod nekakšnih post-feminističnih idej, zahtevalo določen davek. Obvladanje tega dodatka za *FS2004*, polnega podrobnosti, zato predstavlja velik izziv za vse, ki jih je digitalna doba uspavala. Čeprav je količina novih oznak letal zelo impresivna, pa dodatek ne vsebuje nobenega novega letališča.

Min 1,4GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

Opt 2GHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne

PCF 73% "Nekoliko zastrašujoč izziv iz starih časov"

DASH 8-300 PRO

Založnik Just Flight
Na spletu www.justflight.com

Še en dodatek za vaš *FS2004*, ki prinaša dve novi turbo propelerski letali, štiri evropska letališča in pisano paleto logotipov in novih oznak, kar vas bo vsekakor prikleniło za računalnik. Letalo je lahko obvladljivo, a kljub temu, da je majhno, njegova nadzorna plošča vsebuje več luči kot novoletna jelka. Ravno zaradi tega ne bo napak, če boste tu in tam pokukali v navodila. Pogled na kabino je precej impresiven in vam postavlja pod oko vse, kar boste potrebovali, očara pa tudi splošen smisel za podrobnosti.

Min 1,4GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica, MS *FS2002/2004*

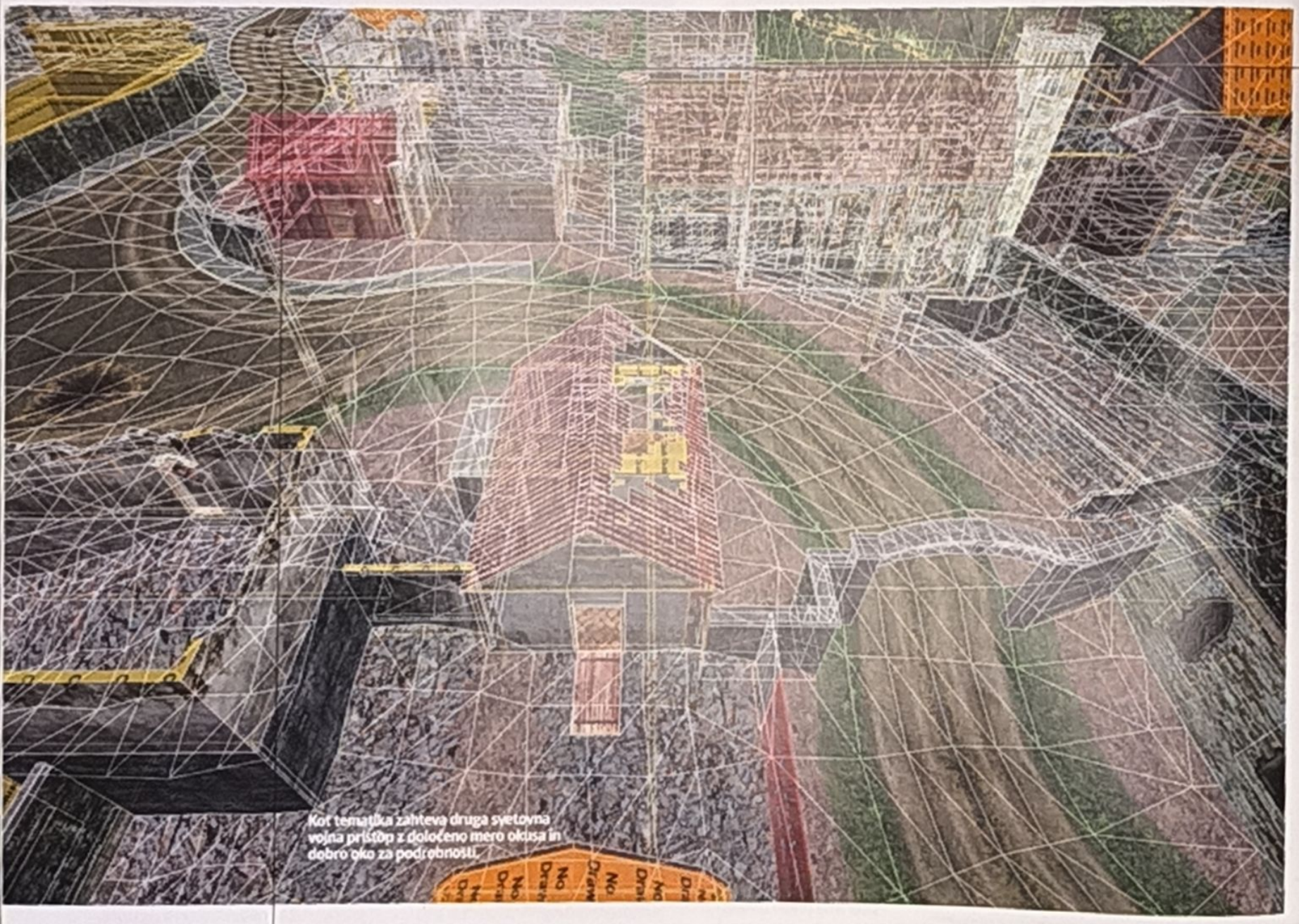
Opt 2GHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne

PCF 75% "Atraktivno perje za vaša krila"

Call of Duty USTVARITE STOPNJE

Končno je napočil čas za vašo lastno vojno v *Call Of Duty*. Berite naprej in se pripravite na dolgo kampanjo.



Kot tematika zahteva druga svetovna vojna pristop z določeno mero okusa in dobro oko za podrobnosti.

Call of Duty temelji na vsestranskem pogonu *Quake III*, posledično pa uporablja *Radiant* kot svoj izbrani urejevalnik zemljevidov. Če ste seznanjeni z urejevalnikom stopenj v *Jedi Knight 2*, *Medal of Honour* ali seveda *Quake III*, vam ti vodiči ne bodo razkrili ničesar bistveno novega. Vseeno pa se boste skozi prebiranje tega vodiča naučili, kako uporabljati urejevalnik za vse tri igre, čeprav ima seveda vsaka različica lastne posebnosti.

CoDRadiant je tipičen urejevalnik sveta, ki uporablja malo število poligonov, vključuje številne perspektive in 3D pogled za lažje upravljanje, urejevalnik tekstur, s katerim lahko popestrite vaš svet in številne druge pripomočke, s katerimi postane ustvarjanje zemljevidov relativno neboleča izkušnja.

Predpostavili bomo, da nimate nobenih izkušenj z nobenim 3D paketom, zato bomo začeli pri samih osnovah. Če boste obtičali pri kateremkoli koraku tega vodiča, si lahko ogledate primere, ki jih najdete na našem disku. Zraven teh primerov boste našli še paketne datoteke, potrebne za izdelavo vsake mape. Preden se boste lotili prevajanja, boste morali prekopirati datoteke .map v vašo mapo Call of Duty\Main\maps. Preberite razdelek o paketnih datotekah, preden jih boste zagnali.

NA DISKU

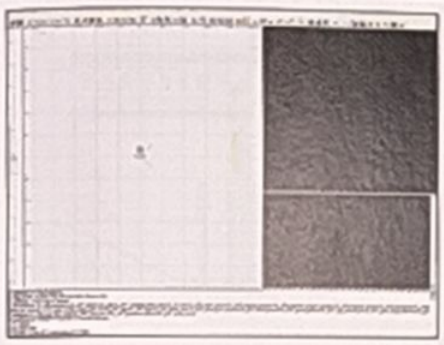
Nick Mohr je v modifikatorski skupnosti aktiven že zadnjih šest let. Ustvaril je številne zemljevide, modele in teksture za *Quake*, *Team Fortress Classic* in *Day of Defeat*, trenutno pa se ukvarja z ekskluzivnim tajnim modom za *Half-Life 2*.

TEŽAVNOST SREDNJA
POTREBEN ČAS 2 URI IN 30 MIN

POTREBUJETE...
CoDRadiant - nahaja se na disku (codtools.exe).

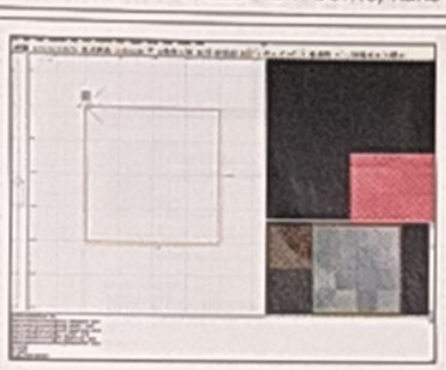
// ČOPIČI IN TEKSTURE V CODRADIANTU

Osnove vsake stopnje se pričnejo s čopiči in teksturami. Pokazali vam bomo, kako jih lahko izdelate.



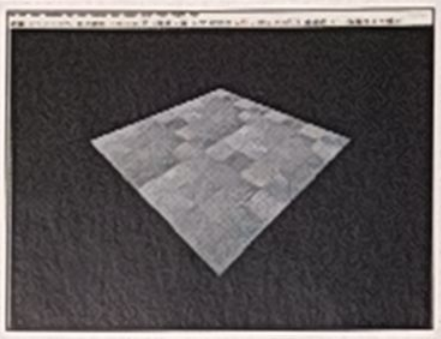
01 NAMESTITEV

CoDRadiant se privzeto namesti v mapo Call of Duty, kar mu omogoča, da najde vse teksture in možnosti, ki jih potrebuje za izdelavo zemljevida. Potrebno datoteko **cod.qe4** lahko najdete v mapi tools/bin. Potrebna je za pravilno namestitev poti do datotek, ki so odločilnega pomena za program; te datoteke ne spreminjajte, razen če natančno veste, kaj počnete. Če *CoDRadiant* kadarkoli odpove ali se obnaša nenavadno, lahko zmeraj uporabite urejevalnik registra in izbrišete mapo **HKEY_CURRENT_USER\Software\CoDRadiant**.



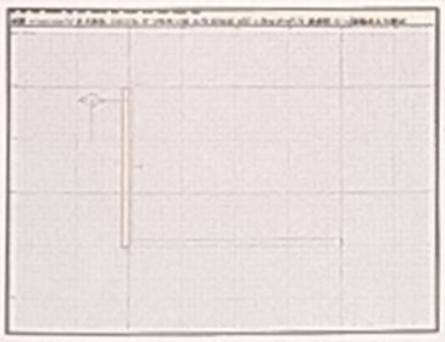
02 USTVARITE ČOPIČ

Čopiči so gradniki vseh zemljevidov. Zaznamujejo vsako geometrijo, ustvarjeno na neki stopnji. Preden se lotite ustvarjanja kateregakoli čopiča, morate izbrati primerno teksturo. V urejevalniku kliknite **Textures→Austria→Floors** in v oknu za predogled tekstur poiščite **rock@floor_granite1**. V ravnini XY kliknite z levim gumbom miške in povlecite kvadrat v velikosti 256x256 enot. Dimenzije izbranega čopiča lahko preberete na levi in spodnji strani čopiča.



03 UPRAVLJANJE S CODRADIANTOM

Klik z desnim gumbom miške in vlečenje z miško znotraj ravnine XY omogoča spreminjanje velikosti, s koleščkom miške pa lahko približate pogled. V 3D pogledu lahko upravljanje nadzirate s smernimi tipkami; s tipkama **[D]** in **[C]** se lahko premikate navzgor in navzdol, medtem ko **[A]** in **[Z]** nadzirata vertikalni kot, s katerega gledate. Izbiro in označevanje čopičev lahko nadzirate s **[Shift]+levi gumb miške**; če želite označiti več objektov, pa pritisnite **[Escape]**. Z **[Backspace]** lahko izbrišete katerikoli izbrani objekt.

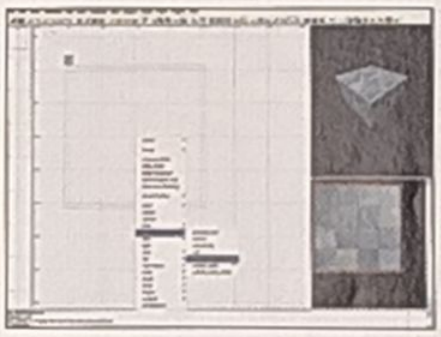


04 PRVA SOBA

Sedaj moramo ustvariti zidove in strop. Označite prvi čopič in ustvarite novega, v velikosti 8x256 enot. Če je to potrebno, lahko spremenite velikost mreže s številkami od **[1]** do **[9]** na tipkovnici: velikost mreže je zmeraj prikazana v spodnjem desnem kotu *CoDRadianta*. Višino čopiča lahko prilagodite na **ravnini Z** ali tako, da z uporabo gumba za spremembo pogleda **[CTRL] + [TAB]** spremenite privzet **pogled XY** na **os XZ/YZ**. Nič lažjega.

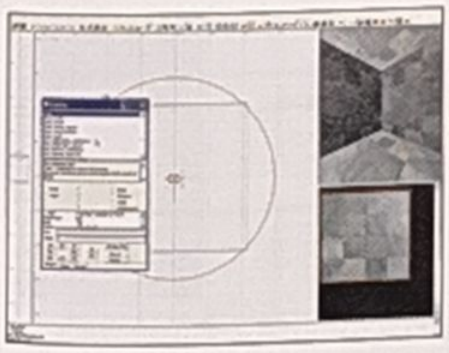
05 VRTLJIVI ČOPIČI

Klonirajte ta čopič tako, da ga izberete in pritisnete **[Space]**, nato pa ga povlecite na drugo stran tal. V pogledu **XY** in **XZ** preverite, da sten in tal ne loči noben prostor. Spet klonirajte eno izmed sten in zavrtite: kliknite **Selection→Rotate →Rotate Z**, poravnajte jo s tlemi in postopek ponovite do zadnje stene. Sedaj z uporabo enake metode zgradite strop in ga poravnajte na vrhu. Prepričajte se, da niste pustili nobenih rež. Več o režah preberite dve strani naprej.



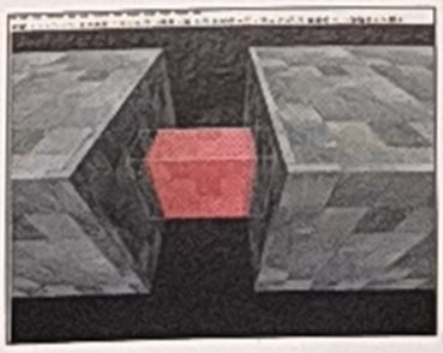
06 OSNOVNE ENTITETE

Entitete so objekti, ki so na zemljevid dodani zato, da vašemu svetu dajejo občutek interaktivnosti in realizma. Uporabljajo se za osvetlitev, zvoke, vrata in skoraj vse, kar ni sestavni del trdne geometrije. Preden lahko ta zemljevid prevedemo v igralno obliko, mu moramo dodati vsaj dve entiteti: luč in začetni položaj igralca. Z desnim gumbom miške kliknite v glavni ravnini, izberite **info\player_start** in postavite entiteto v sobo tako, da ne bo sekala nobenega elementa.



07 LASTNOSTI ENTITETE

Luč lahko dodamo na enak način kot prej. Kliknite z desnim gumbom in izberite luč, nato pa ji določite položaj v sobi. Ko je luč osvetljena, pritisnite **[K]** in izberite barvo, ki jo želite (običajno je najprimernejša svetlo rumena). Pritisnite **[N]**, da prikličete pogovorno okno za lastnosti entitet in videli boste, da je barva luči že dodana. Če želite spremeniti osvetljenost, vnesite **light** kot **Key** in kot **Value** katerokoli vrednost: **300** je privzeta. Sedaj lahko zemljevid prevedete.



08 ODVZEMANJE CSG

Odvzemanje je priročen način za izrezovanje lukenj v geometriji za izdelovanje vrat, oken in drugih lastnosti. Ustvarite popolnoma novo sobo, tako da izberete vse čopiče, nato pa jo klonirajte in povlecite na eno stran in jo označite. Sedaj lahko izberete nov čopič, ki bo predstavljal navidezni hodnik, ki povezuje obe sobi; prepričajte se, da čopič seka stene vsake sobe, ki so obrnjene ena proti drugi, tako da lahko ustvarite vrata. Vrata, ki ste jih ustvarili, naj bodo velika 64x112 enot.

09 ZDRUŽEVANJE SOB

Ko je navidezni hodnik enkrat narejen in označen, izberite **Selection→CSG→Subtract**, s čimer boste izrezali vse čopiče, ki jih je izbrani objekt sekal. Sedaj pritisnite **[Backspace]**, da izbrišete čopič. To je najlažji način, s katerim lahko ustvarite vrata ali okna, razen če želite narediti posamezne čopiče sami. Sedaj lahko izdelate nove čopiče za izgradnjo hodnika in povezavo med sobami. Spet pa se prepričajte, da med sobami ni nobenih odprtin, da preprečite neželene reže.

PAKETNE DATOTEKE IN PREVAJANJE

Prevajanje ni zahteven postopek, le poti datotek morate preveriti.

Na našem disku so paketne datoteke, ki jih potrebujete za prevajanje stopenj: imenujejo se step1.bat itn. Dvakrat kliknite paketno datoteko, da prevedete mape, ki so z njo povezane.

Prevajanje poteka v treh stopnjah: ustvarjanje BSP, ustvarjanje vidljivosti in luči. Prvi dve se izvedeta s q3map.exe, zadnja pa s flare.exe. Paketno datoteko odprite z *Beležnico* in preglejte mape, privzeto se tako q3map.exe kot flare.exe nahajata v C:\Program Files\Call of Duty\Tools\bin. Če ste namestili *Call of Duty* in njena orodja na drugo lokacijo, boste morali spremeniti poti do datotek. Druga pot na vsaki vrstici usmerja k zemljevidu, ki ga prevajate; priporočljivo je, da vaš zemljevid vedno shranite v mapo z zemljevidi *CodRadiant*, ki se privzeto nahaja v C:\Program Files\Call of Duty\Main\maps, tako da jih bo igra *Call of Duty* pri prevajanju našla sama. Poti do teh datotek spremenite, če igre niste namestili na privzeto lokacijo. Če želite zagnati vaš zemljevid, naložite enoigralski način *Call of Duty*, s [] tipko tilde prikličite konzolo in vanjo vtipkajte map step1 itn.

// USTVARJANJE PODROBNOSTI VAŠEGA SVETA

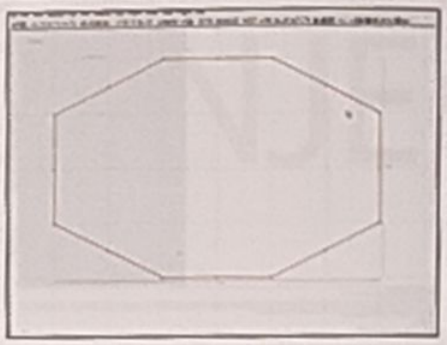
Zanimivo stopnjo lahko ustvarite z bolj kompleksno geometrijo in entitetami.

10 NADZOR NAD TEKSTURAMI

Pri teksturiranju čopičev se vam lahko zgodi, da ti ne bodo pravilno poravnani ali pa da boste želeli nanesti teksturo le na eno stran čopiča. Da izberete eno samo stran, pritisnite **[Ctrl]+[Shift]+ levi gumb miške** v 3D pogledu. Za prikic nadzornika površin pritisnite **[S]**. Tukaj lahko premeščate, vrtite ali samodejno prilagajate izbrano teksturo: vse je razumljivo že samo po sebi. Če želite spremeniti teksturo, kliknite na želeno izbiro z levim gumbom miške v oknu za predogled tekstur.

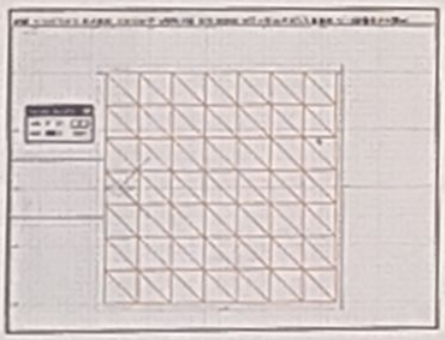
11 ORODJE CLIPPING

Čopiče lahko modificirate na veliko načinov, eden izmed najbolj uporabnih pa je orodje **Clipping**, s katerim lahko izrežete dele čopiča. Z njim lahko tudi zaobliše robove ali pa ustvarite klin iz kocke. Označite teksturo, ki jo želite obdelati, in pritisnite **[X]**. Klik na dve točki v **pogledu XY** ustvari navidezni nož; če želite spremeniti izbiro, pritisnite **[Ctrl]+[Enter]** ali pa za izvedbo operacije pritisnite **[Enter]**. Čopiče lahko odrežete vzdolž katerekoli osi.



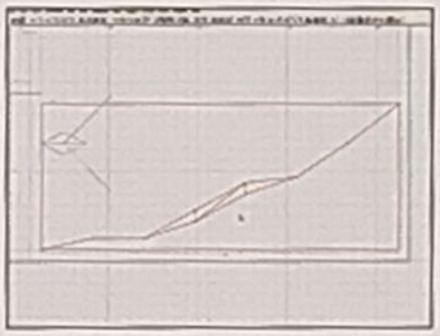
12 ORODJE EDGE

Če ste z uporabo orodja Clipping ustvarili novo obliko, boste ugotovili, da vlečenje robov samo spremeni dimenzije čopiča. Dodatno lahko čopič prilagodite z uporabo orodja **Edge**. Medtem ko ste izbrali čopič, pritisnite **[E]**, da prikličete to orodje, in videli boste, da so robovi in krivulje poudarjeni s točkami. Robove raztegnite z izbiro točk v kotih. Pri obdelavi čopičev bodite previdni; kompleksne oblike lahko povzročijo napake pri prevajanju in podobne sitnosti.



13 MREŽE TERENOV

Teren lahko ustvarite s katerimkoli ploskim čopičem. Ustvarite nov čopič in kliknite **Patch → Simple Terrain Mesh**. Pogovorno okno za gostoto terena opisuje, kako podroben teren želite ustvariti: spremenite tako širino kot višino na vrednost 8. Pritisnite **[V]**, da zaženete orodje **Vertex**. Opazili boste, da lahko posamezne točke povlečete v katerokoli smer; to je najlaže storiti v **2D pogledu**, tako da izberete točko v **XY ravnini** in nato spremenite njeno višino na **ravnini XZ**.

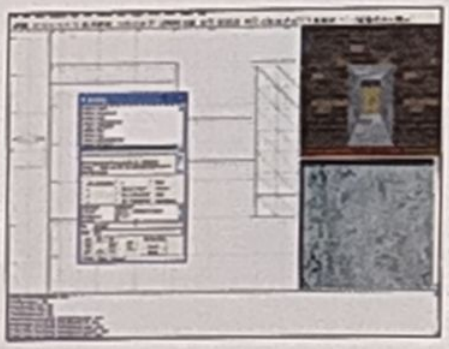


14 GROBA OBDELAVA

Če izberete točko, medtem ko držite **[Shift]**, se bo označila celotna os, s čimer boste lažje enotno spremenili višino; s ponovnim klikom na točko pa jo boste spremenili v navpično os. Majhne valove lahko dodate tako, da izberete posamezne točke ali za razvrščanje v skupino več točk držite **[Ctrl]**, nato pa pritisnete **[Escape]**, da vse točke odznačite. Včasih je bolje, da ustvarite teren na ločenem zemljevidu, kot da ga uvozite: na ta način lahko hitro in preprosto identificirate morebitne probleme.

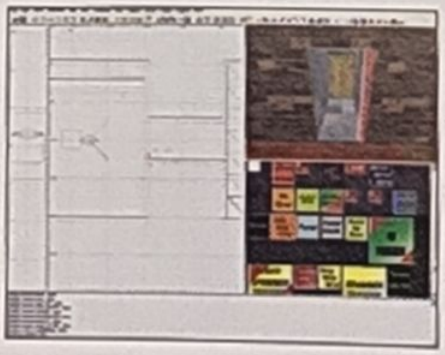
15 K NEBESOM

Nebo dodate enako kot katerokoli drugo teksturo na zemljevidu. Edina razlika je v tem, da teksture v *CoDRadiantu* ne boste videli; namesto nje se bo pojavil nenavaden rdeče-črn vzorec. Izberite čopič, ki ga želite uporabiti za nebo, nato pa s pritiskom na **[S]** prikličite nadzornika površin. Za vrednost teksture vtipkajte **sky/stormy** in kliknite **Apply**. Na voljo je veliko tekstur za nebo, nekatere dobre izbire pa so dam, chateau in airfield. Več tekstur za nebo lahko najdete v datotekah PAK, o katerih bomo govorili kasneje.



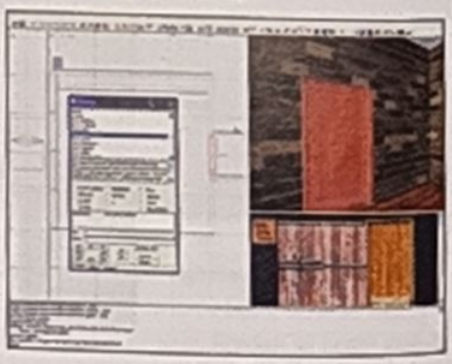
16 SPREMENITE NEBO

Privzeto bo katerokoli nebo osvetljevalo svet; z uporabo **entitete worldspawn** pa lahko spremenite barvo, osvetljenost in kot. Ta entiteta je samodejno vključena v vse zemljevide, do nje pa lahko dostopate tako, da pritisnete **[N]** in izberete **worldspawn**. Tukaj lahko dodajate vrednosti za barvo sonca, sončno svetlobo in smer sončnih žarkov; da spremenite barvo, osvetljenost in smer. Urejevalnik **Entity Properties** vključuje opise za vse različne vrednosti, ki jih lahko spremenite.



17 USTVARITE VRATA

Običajnih drsnih vrat, ki jih lahko najdete v igrah, kot je *Quake III*, v *Call of Duty*, brez kompleksnega skriptiranja praktično ne morete uporabiti, zato bomo uporabili bolj tradicionalna vrtljiva vrata iz obdobja druge svetovne vojne. Če želite ustvariti vrtljiva vrata, morate uporabiti dva čopiča. Prvi je očitno tisti čopič, ki je teksturiran tako, da predstavlja vrata, drugega pa uporabimo kot točko vrtenja; ta drugi čopič mora uporabljati izvirno teksturo iz **Textures\Common**.



18 ŠE VEČ VRAT

Ustvarite ta dva čopiča in postavite izvirni čopič na točko vrtenja: predstavljajte si ga kot neke vrste tečaj. Sedaj morate oba čopiča razvrstiti v skupino tako, da pritisnete **[Shift]+levi gumb miške**, nato pa **[N]**, da prikličete pogovorno okno **Entity** in dvakrat kliknite na **func_door_rotating**. Tukaj lahko dodajate nove ključe in vrednosti, da spremenite hitrost in kot, pod katerim se odpirajo. Če uporabite **ključ teamname** z enakimi vrednostmi, lahko ustvarite dvojna vrata.

FILOZOFIJA IZDELOVANJA STOPENJ

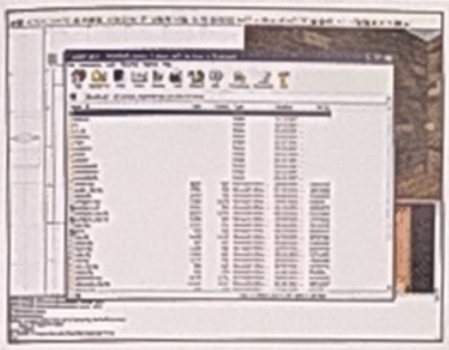
Ne obremenjujte se preveč s podrobnostmi.

Ne poznamo človeka, ki mu ne bi bili všeč priviačni zemljevidi z zaobljenimi gričkí, prelepimi vodnjaki in izbrano arhitekturo, prikazano podrobno do zadnjega kamna v okrušenem zidu. Podrobnosti resda takoj pritegnejo igralčevo pozornost, vprašanje pa je, ali jo tudi obdržijo. Igralci računalniških iger so izjemno muhasta družčina, vizualni bonbončki pa niso alfa in omega iger. Kot izdelovalci zemljevidov bi se morali osredotočiti predvsem na igralnost; tako za oblikovanje in izdelavo zemljevidov obstaja nekaj preprostih pravil, ki si jih je dobro zapomniti.

Vsi zemljevidi imajo svoje cilje. Igralec bi moral takoj vedeti, kaj počne in kakšno vlogo mora odigrati v igri: grad bi na primer moral biti obrambna baza in ne platforma za napad in kraj eksplozije bi moral vsebovati nekaj, kar si zasluži biti spuščeno v zrak. V vročični večigralski igri igralec tako ne bo občudoval ulične svetilke, ki ste ji posvetili boleče veliko časa, temveč bo oprezal za lokacijami, na katerih bo lahko presenetil nasprotnika ali pa ga ujel v navzkrižni ogenj. Razmislite o tem, kako se bo igralec premikal, kje se bo skril in kako bo uporabljal prednosti svojega okolja. In kar je najbolj pomembno; naredite vaš zemljevid zabaven.

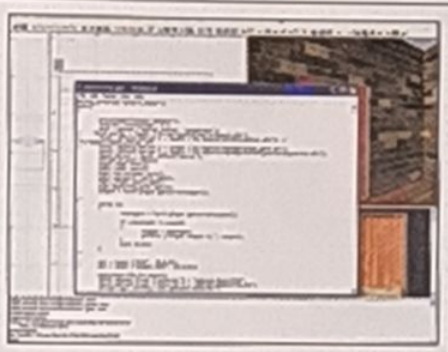
// DODAJANJE INTERAKTIVNOSTI

Ustvarjanje bolj kompleksnih entitet zahteva skriptiranje datotek GSC in nadaljnjo uporabo teh gradnikov.



19 DATOTEKE PAK

V datotekah PAK so shranjeni vsi elementi, ki jih uporablja *Call of Duty*. Nahajajo se v glavni mapi s končnicami pk3, odprete pa jih lahko s programi, kot sta *WinZip* ali *Winrar*. Uporabiti jih boste morali pri dodajanju zvokov ali modelov, da boste našli prave poti do datotek. Privzeto *WinZip* ne prikazuje strukture direktorija, prikazuje pa poti v pogledu s podrobnostmi. V naslednjih nekaj korakih bomo razložili, kako lahko dostopate do posameznih datotek.



20 DATOTEKE GSC

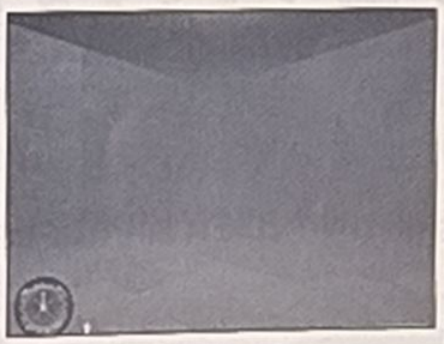
Te datoteke se uporabljajo v povezavi z datotekami BSP, da igri povejo, kako, kje in kdaj naj bi se zgodili določeni dogodki; nahajati se morajo v mapi z zemljevidi skupaj z datotekami BSP z istim imenom. Datoteke GSC lahko urejate z *Beležnico*. Odprite datoteko **dawnville.gsc** in jo preglejte; če poznate **C** ali **C++**, boste opazili določene podobnosti. Vse skripte morajo imeti funkcijo main() z {in} okrog kode.

21 DODAJANJE MODELOV

Ustvarite novo entiteto na stopnji tako, da uporabite **misc/model**, nato pa kliknite **Cancel** v oknu, ki se odpre. Pritisnite **[N]**, da se prikažejo pogovorno okno za lastnosti entitet in dodajte model kot ključ in **xmodel/chair_office** kot vrednost. Ta model lahko najdete v datoteki **pak0.pk3**, kot smo že pokazali v koraku 20. V 3D pogledu bi sedaj morali zagledati stol. Stol lahko zavrtite preko urejevalnika **Entity Properties** in premaknete kot vsak drug čopič. Shranite kot **step22**.

22 UREJANJE DATOTEK GSC

Preden lahko ta zemljevid pravilno zaženete, morate model naložiti v igro iz datoteke PAK; tukaj nastopijo datoteke GSC. Da igri to dopoveste, morate v datoteko **step23.gsc** dodati vrstico. Če odprete **step22.gsc**, boste lahko že videli vrstico **precacheModel** ("**xmodel/chair_office**"). Zapomnite si, da morate za vsak model, ki ga želite uporabiti, dodati ta ukaz v datoteko GSC. Datoteke GSC se morajo nahajati v mapi z zemljevidi.



23 DODAJANJE MEGLE

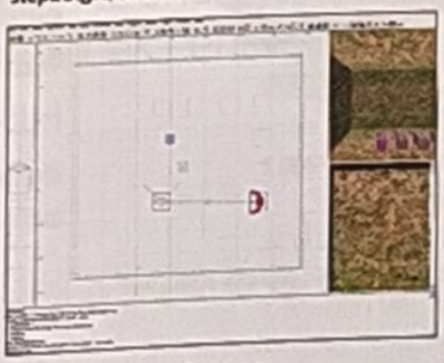
Meglo lahko dodate na zemljevid tako, da datoteki GSC dodate naslednjo vrstico **setCullFog** (začetna razdalja, končna razdalja, R, G, B, transparentnost). Začetna in končna razdalja sta standardni celoštevilčni vrednosti, medtem ko so vrednosti RGB med **0** in **1**, z največ dvema decimalkama. Preprosto vzemite vaše normalne vrednosti RGB in jih delite s **225**, da dobite potrebne vrednosti. Vrednost transparentnosti je za najboljše rezultate običajno nastavljena na **0**. Oglejte si datoteki **step23.map** in **step23.gsc**, da boste videli, kako zadeva deluje.

24 TEKSTURA CAULK

Do zdaj ste gradili čopiče z vnaprej izbranimi teksturami in čeprav je to povsem sprejemljivo in ima obenem tudi veliko prednosti, pa ima uporaba teksture za zapolnjevanje prednost pri vseh straneh čopiča, ki jih igralec ne more videti. Z zapolnjevanjem čopičev je pogonu igre jasno, da jih ni potrebno renderirati, s čimer se izboljša delovanje same igre. Zgled primerne lokacije za zapolnjevanje je prostor pod stopniščem, ki je nedosegljiv iz ostalega sveta.

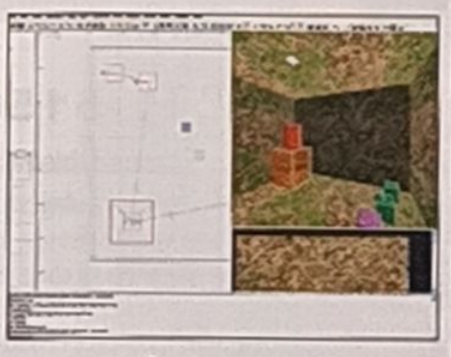
25 MOČ OROŽJA

Dobavljanje orožja v *Call of Duty* je neverjetno preprosto: orožja namreč niso nič drugega kot vnaprej določene entitete, ki niti ne potrebujejo skriptiranja v datoteki GSC. Z desnim gumbom miške kliknite v 2D ravni ni in izberite **Weapon → Any weapon** glede na lastne želje. V oknu z lastnostmi entitet lahko spremenite kot, kamor so obrnjena, jih odložite v zrak ali jim dovolite, da se ponovno pojavijo. Če želite, da bo igralec na začetku stopnje imel določeno orožje, ga preprosto postavite v **info_player_start point**.



26 ZAVEZNIŠKA UI

Verjetno ste že ugotovili, da lahko na zemljevid dodate igralce zaveznikov in sil osi, vendar pa se zdi, kot da sploh ničesar ne počnejo. Če želite, da bodo vzpostavili interakcijo z okoljem, boste morali dodati številne entitete. Najprej morate povezati zavezniške igralce z **info_player_start** tako, da jih označite in pritisnete **[Ctrl]+[K]**. Nato ustvarite številne entitete **node\pathnode**, ki pomagajo UI usmerjati po zemljevidu, in jih postaviti na primerne položaje.



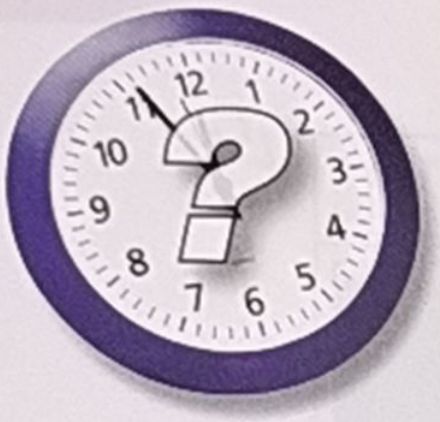
27 SPROŽITE UI

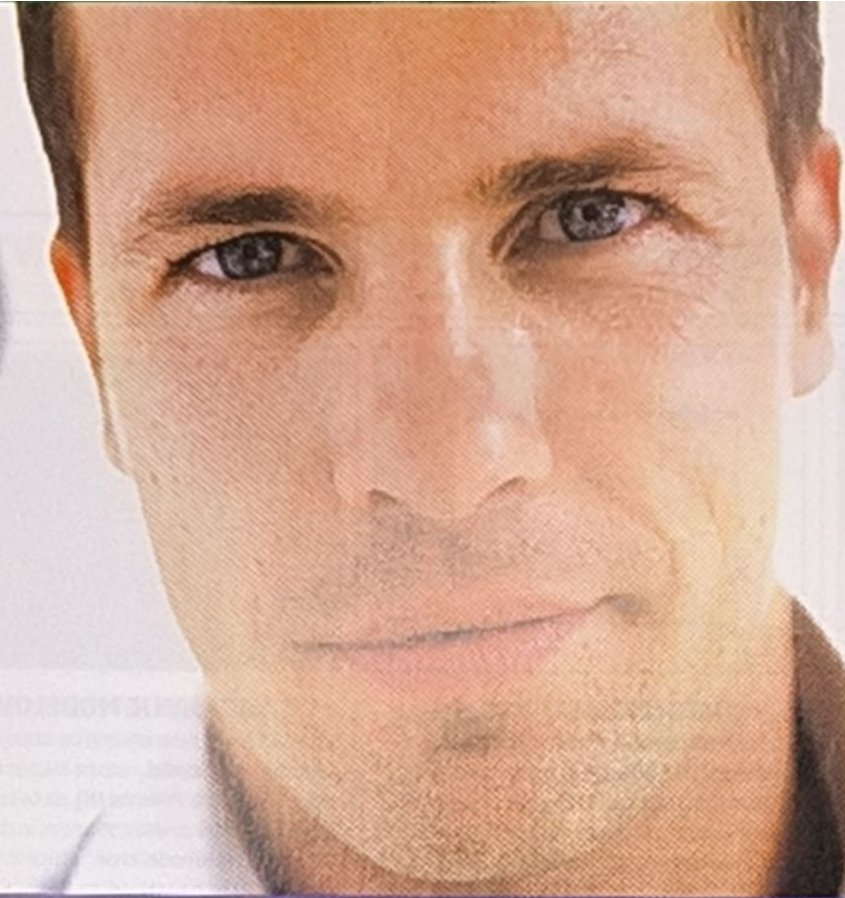
Sedaj lahko ustvarimo sprožilec in akcijo za UI. Ustvarite čopič preko položaja **info_player_start** z uporabo teksture **Common\AI Trigger**, nato pa to spremenite v entiteto **Trigger\Friendlychain**. Ustvarite dve entiteti **node\cover_crouch** ali katerokoli akcijo po vaši želji in jih povežite z **AI Trigger** tako, da pritisnete **[CTRL]+[K]**. Preden preizkusite ta zemljevid, mora igra povezati poti vozlišč. To storite tako, da preden zaženete mapo, v konzolo vtipkate **g_connectpaths 1**.

TEŽAVE Z REŽAMI

Najbolj nadležne in živce parajoče težave za sodobne izdelovalce zemljevidov.

Reže so nočna mora v življenju vsakega izdelovalca zemljevidov. Reža ("leak") je v bistvu katerikoli del vašega zemljevida, ki ima odprtino v praznino izven vašega sveta. Primerna analogija je primerjava vašega zemljevida z vedrom vode: kjer lahko voda uide, je luknja. Do lukenj prihaja iz številnih razlogov, običajno zato, ker zemljevid vsebuje zidove, ki niso bili pravilno poravnani, med druge razloge pa sodijo entitete izven sveta ali pretirano kompleksni čopiči. Kadar ima nek zemljevid luknjo, nastopijo številne težave: ne bo ga mogoče pravilno prevesti, vidljivostna matrika ne bo ustvarjena in nobena luč ne bo renderirana. Da imate luknjo, boste vedeli, kadar v svoji stopnji ne boste opazili nobene luči in sence. Na srečo pa ima *CoDRadiant* vgrajeno tudi zelo priročno možnost, s katero lahko povsem preprosto izsledite in popravite morebitne nadležne reže. Ko program za prevajanje odkrije luknjo, ustvari novo datoteko, ki kaže na lokacijo domnevne težave. To datoteko lahko v *CoDRadiantu* naložite s klikom na File → Pointfile. V urejevalniku lahko režo izsledite tako, da sledite debeli rdeči črti, ki se takrat pojavi.





Čas je denar!

Zakaj bi ga zapravljali z nepotrebnim čakanjem na izpis dokumentov?

Prihranite svoj čas in znižajte stroške tiskanja s hitrimi tiskalniki Brother!

HL-**5140**

Laserski tiskalnik za osebno rabo

- hitro tiskanje do 20 str./min
- izpis prve strani že po manj kot 10 sek.
- ločljivost tiska 2.400x600 (HQ1200) dpi
- 16 (144) MB hitrega pomnilnika
- kaseta za 250 listov papirja
- USB 2.0 in vzporedni priključek
- opcija mrežna kartica
- GDI Win/Mac/DOS tiskanje
- ročni podajalnik za list, kuverto, karton, ...

HL-**5150D**

Laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5140 in še:
- enota za obojestransko tiskanje - dupleks 9 str./min
- emulacija BR-Script3, IBM Proprinter XL, Epson FX-850
- samodejni podajalnik za 50 listov, kuvert, kartonov, ...

HL-**5170DN**

Mrežni laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5150D in še:
- 32 (160) MB hitrega pomnilnika
- mrežni priklop s kartico Fast Ethernet 10/100 BaseTX
- programska oprema za mrežno upravljanje tiskalnika

Že od 87.480 SIT z DDV in ...

(p)ostanite zmagovalec!

HL-**5140**
HL-**5150D**
HL-**5170DN**

Zanesljivi laserski tiskalniki - brother®

Zastopa in distribuira: Trion® ***Trion, d.o.o**, Pot k sejmišču 30, Ljubljana, www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 12, f 01 563 40 20*

Na Disku

Iztisnite iz vašega omrežja kar največ

Tudi vi lahko dosežete funkcionalnost doma Billa Gatesa, in to le za delček cene.

V zpostavitev domačega omrežja je dandanes že dokaj lahkotna procedura in ko vam enkrat uspe, je to lahko nadvse koristno, kar pa tako ali tako vsi že veste. Osnova za to je seveda posedovanje nekaj PC-jev, nato pa z oplemenitenjem omrežja z usmerjevalnikom in brezžično povezavo pridemo do nečesa, kar zagotovo lahko spremeni vaše življenje. Pa ste res iztisnili kar največ iz vašega omrežja? Mogoče pa samo poseda in od časa do časa pošlje sam sebi prav čudno veliko datoteko? Smo si kar mislili, da je tako. In zato smo zbrali poseben skupek orodij, ki vam bo pomagal in iztisnil kar največ iz tistega kupa kablov pod mizo, ki teče jo potem naprej čez vašo moderno sobo do drugih računalnikov v omrežju.

Ta mesec je naša programska zvezda najnovejši program *Command Cubes* podjetja Smart Innovation. Gre za enega izmed prvih pametnih domačih svežnjev programov, ki uporabljajo patentirano tehnologijo, namenjeni pa so nadzoru celega spektra uporabnih možnosti. In če ne veste, kako se stvar uporablja, vam bomo razložili, a ne? Pomislite, kako bi bilo, če bi lahko imeli dostop do tisočenih datotek na vaših sistemih, tako avdio kot video, obenem pa nadzorovali luči v stanovanju in video kamere, vse z uporabo enega samega uporabniškega vmesnika.

Vendar to še ni vse, kar vam ta mesec podarjamo. Za vas imamo še dva druga izdelka, ki omogočata nadzor nad aktivnostjo na vašem domačem omrežju in orodje za administrativni poseg na daljavo, ki vam omogoča spoznati napake na računalnikih, priključenih v omenjeno omrežje. Temu dodajte še 25 drugih brezplačnih programčkov in prisluhnite kriku zadovoljstva iz vaše namizne škatle.

PROGRAMI NA VASEM DISKU

Skupek orodij za domače omrežje

Remote System Information v1.01
Dovoljuje vam, da poznamete informacije o nastavitvah ostalih sistemov v vašem omrežju in da poskrbite za to, da so vsi pravilno nastavljeni.

Activity Monitor 2002 v2.6
Namesto vas popisuje dejavnost uporabnikov vašega omrežja, ter poskrbi za [illegible]

Tookit
[illegible]

Beyond TV 3
Uporabite vaš PC za snemanje, nadzorovanje, ustavljanje, prevajanje in hitro predvajanje vseh vaših priljubljenih programov, podobno kot *TiVo PVR*.

FreeProxy v 3.72
Namestite strežnik proxy, ki ima podporo za veliko odjemalcev, ter celo spletne brskalnike in programčke, namenjene spletnemu klepetanju.

Genie Stream Server 3.2
Predvajajte avdio datoteke preko vašega lokalnega omrežja ali širše, do enega ali več računalnikov. Poslušalci bodo morali namestiti na svoje sisteme ustrezne odjemalce, ki pa jih je mogoče sneti zastonj.

GFI LANguard Network Security Scanner v 5
Preglejte svoje omrežje in sisteme ter odkrijte, kje tiči problem, ki vas tare. Omogočen je vpogled v vsak sistem in vidite lahko najpovednejše točke.

im4cam
Za kmete s prijatelji uporabljate program, ki omogoča pogovor na daljavo uporabnikov [illegible] Ti se lahko pogovarjajo z uporabo [illegible] avdio ali video sporočil.

InterChat v 3.0
[illegible] z razširitvami značilnosti, ki omogočajo pogovor uporabnikov v omrežju na dokaj kompleksen in zanesljiv način.

Jana Server v 2.4.3
Ta program za postavljanje strežnika proxy lahko skupini uporabnikov na nekem omrežju omogoči dostop do spleta.

Media Jukebox 8 with Media Server
Organizirajte svojo glasbo z uporabo tega programa in omogočite uporabnikom omrežja, da preko njega pridejo do vaših datotek.

Network Notepad v 3.15
Omogoči predogled vašega omrežja v obliki diagrama, pri tem pa uporabi objekte iz skupne knjižnice. Vse te objekte lahko postavite skupaj in ustvarite različne stile povezav.

PortPeeker v 2.7.0.21
Z njim lahko na lahek način vohunite za prometom v vašem omrežju, saj prisluškuje vsem odprtim povezavam TCP/UDP.

...PROGRAMI NA VAŠEM DISKU

Nadaljevanje s strani 71.

QuickMessenger v 3.1
Posodobi in izboljša program Windows Messenger in omogoča, da lahko pošiljate sporočila ostalim v omrežju. Sporočila lahko pošiljate tudi skupinam računalnikov.

Racoonworks SpeedTest
Omogoča testiranje vaše omrežne povezave. Ugotovite, kako hitra je in s prstom pokažite na zavoro.

RealPopup v 2.5
Nadomestek za WinPopup, ki pa je združljiv z Windows Messengerjem. Združljiv je tudi z ostalimi pripomočki Service in NetSend.

Servers Alive v 4.1.1609
Nadzoruje omrežje in preverja, katero izmed orodij je trenutno v uporabi. Z njim je mogoče pingati posamezne povezave in preverjati, koliko prostora na disku je na nekem oddaljenem računalniku.

ServersCheck v 5.1.8
Orodje, ki zmore poleg nadzora nad omrežjem zbirati so poročila in obveščati sisteme preko elektronske pošte, MSN Messengerja ali kar navadnega omrežnega sporočila.

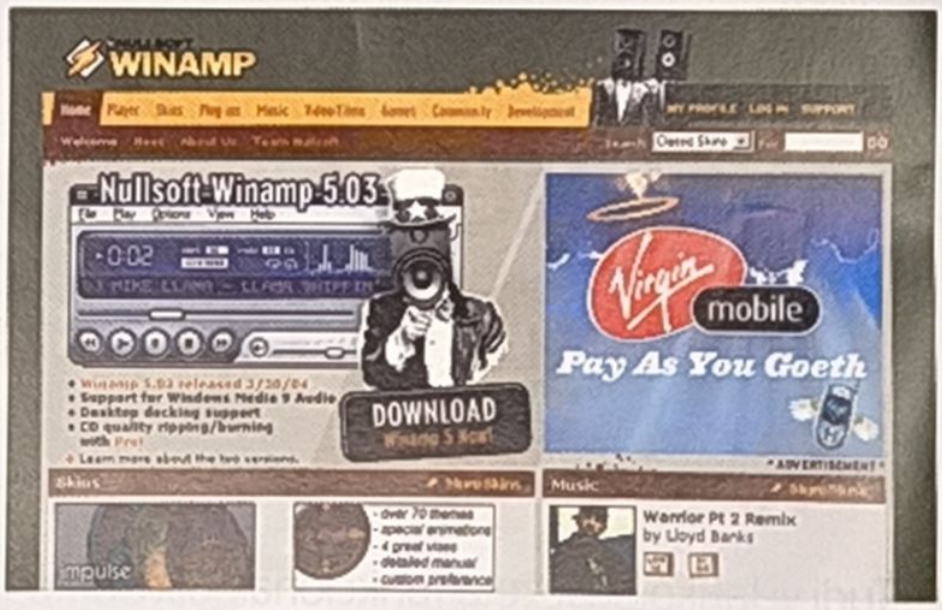
Acti SoftPerfect Network Scanner v 2.0
Z njim lahko preverimo morebitne ranljivosti omrežja in pogledamo, koliko prostora in ostalih sistemskih virov je na voljo v omrežju.

Poslušajte glasbo povsod

Pokazali vam bomo, kako lahko glasbo z enega računalnika, poslušate na drugem, in to na različnih koncih vašega doma.

Command Cubes je izjemno mogočno, a za uporabo sila preprosto orodje. Pričnimo pa raje z osnovami priklopa dveh računalnikov in predvajanjem nekaj posnetkov z glavnega strežnika na drugi konec vaše rezidence. Še bolje, zdaj lahko poslušate Siddharto v dnevni sobi medtem ko vaša boljša polovica posluša jokave balade v spalnici. V prihajajočih mesecih lahko pričakujete, da bomo raziskali še več značilnosti programa *Command Cubes*, zaenkrat pač le toliko.

1 **Naša osnova je** sestavljena iz navadnega namiznega računalnika in prenosnika, ki ju bomo poimenovali PC1 in PC2. Najprej se bomo prepričali, če imamo na sistemih nameščeno zadnjo različico predvajalnika *WinAmp*, saj lahko orodje *Command Cubes* uporabimo kot njegov dodatek. Zadnjo različico si lahko snamete s strani **www.winamp.com**.



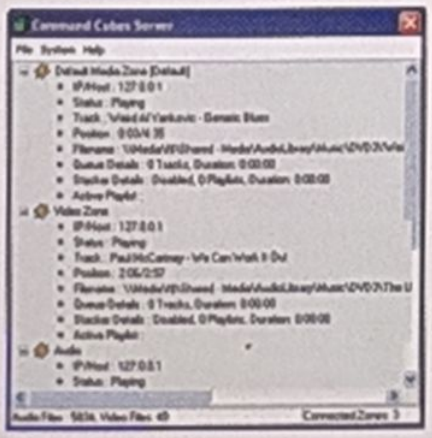
PREKO OMREŽJA IMATE SEDAJ DOSTOP DO TISOČERIH GLASBENIH POSNETKOV

So vam postregli?

V sistemski vrstici vas pričakuje cela paleta informacij.

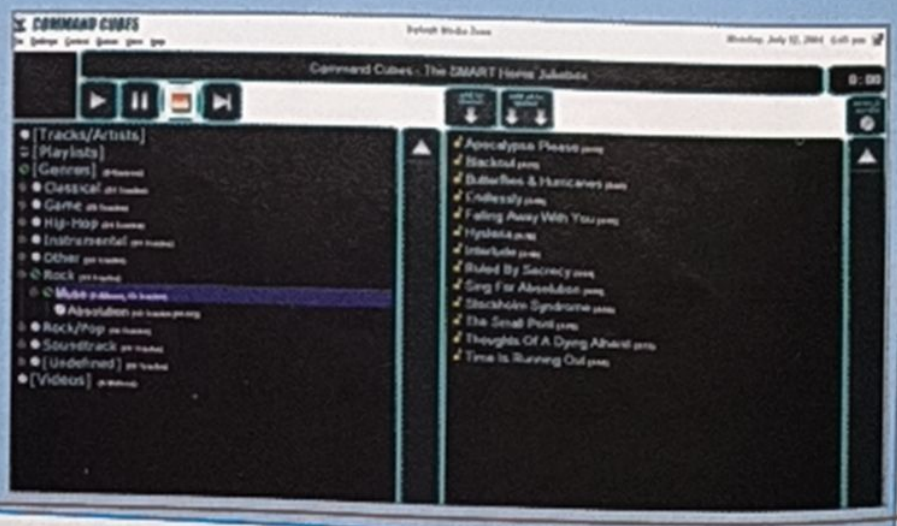
Majhna zelena kocka v spodnjem desnem kotu zaslona nima nobene povezave s Picassom, gre namreč za *Command Cubes*. Strežnik je postavljen in deluje – kako ljubko. Še več, s klikom na zadevo lahko pridete do celega kupa možnosti, ki vam omogočajo nadzor nad tem kosom programske opreme. Desni klik in prišli boste do možnosti strežnika in pregledovalnika ter tudi do administratorskih možnosti.

Če dvokliknete na kocko, se odpre novo okno, prepolno koristnih informacij o tem, katera področja so trenutno v uporabi, kakšen je njihov naslov IP, katera glasba se predvaja in katera še čaka v vrsti za zagon. Omizje tako ostane neonesnaženo, kocko pa lahko po mili volji zaprete, kadar strežnika ne potrebujete ali ste se naveličali uporabe programa za tisti dan.



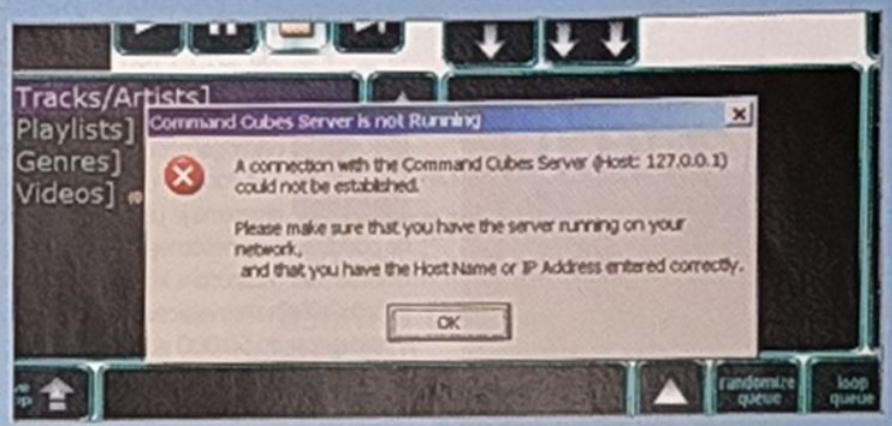
Cel niz možnosti konfiguriranja programa v dosegu vaših prstov.

2 **Zdaj lahko namestimo** program *Command Cubes* na PC1, seveda kot komponento namestimo tudi programsko opremo za strežnik. Poskrbite za to, da orodju posredujete lokacijo, kjer imate shranjene datoteke MP3 in poženite pregledno okno, da preverite, če lahko zaženete kaj glasbe. Vmesnik mogoče ni nekaj najbolj privlačnega, kar ste kdaj uzrli, a je zasnovan tako, da ga lahko zlahka prebirate na TV zaslonih. Pri tem je prav tako pomembna velikost gumbov za predvajanje.



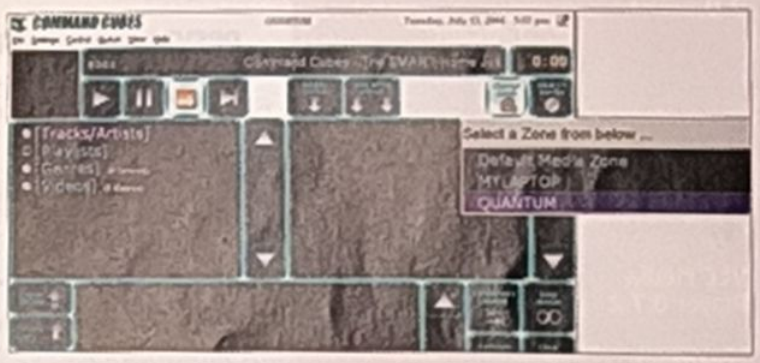
3 **Zapodite se v** meni na PC1 in izberite možnost **Settings**, kjer se nadalje odločite za **Local Media Zone Configuration**. Pojavilo se bo okno, ki vam bo dovolilo, da področje poimenujete po svoje. Če smo že tu, označimo vsa tri okenca in kliknimo na **Apply**. Tretje okence je še posebej pomembno, saj doda gumb **Change Zone** v uporabniški vmesnik. Področje PC1 smo poimenovali **Quantum**, lahko pa ga poimenujete po želji.

4 **Zdaj namestimo** *Command Cubes* še na PC2, ki je v našem primeru prenosnik. Raje kot za polno namestitev se odločite zgolj za dodajanje pregledovalnika na PC2. Ko bo ta enkrat nameščen in odprt, boste na ekranu uzrli sporočilo, ki vas bo opozorilo na to, da se program ne more povezati s strežnikom. Nič zato, saj smo strežnik namestili na PC1. Zdaj na drugem računalniku odprite **Settings/Network and Player Configuration** ter naslov IP pod **Host IP** zamenjajte z naslovom IP prvega računalnika oziroma strežnika. Naslov IP dobite na prvem računalniku pod **Network Connections**.

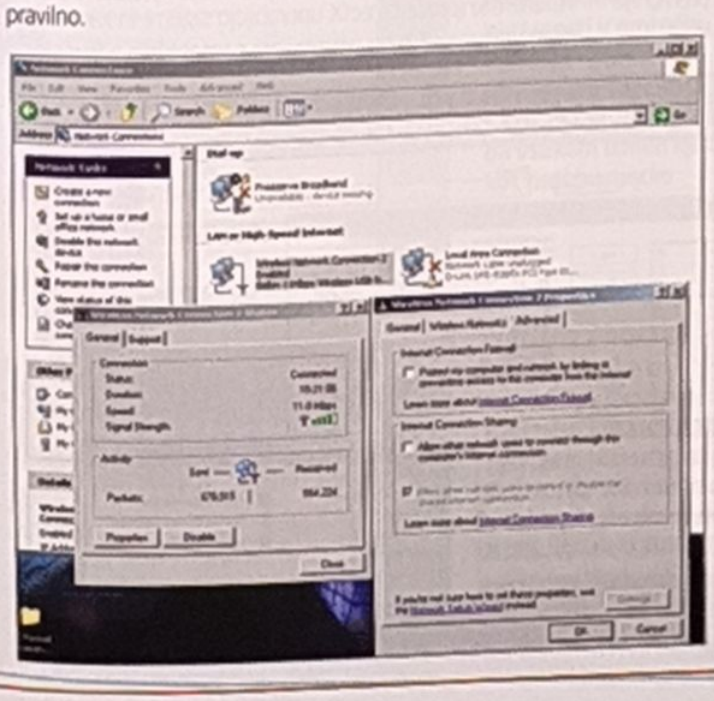


5 **Ponekaj** sekundah boste lahko videli, da se je PC2 povezal s PC1 in vse multimedijske datoteke, ki ste jih predvideli za uporabo na PC1, bodo sedaj vidne v pregledovalniku na PC2. Izberite pesem in pritisnite **Play** na PC2 in zaslišali boste, kako se je ta zagnala na PC1. Torej imate še možnost oddaljenega nadzora nad prvim računalnikom. Teoretično bi lahko PC1 povezali z domačo napravo Hi-Fi in jo kontrolirali s pomočjo brezžične povezave in notesnika od koderkoli v stanovanju.

6 **Ponovite celotno** proceduro iz koraka 3 še na PC2. Področje PC2 smo poimenovali **MyLaptop**. Zdaj lahko zaprete pregledovalnik in ga ponovno zaženete. Opazili boste, da se je na njem pojavil gumb **Change Zone**. Če kliknete nanj, bi morali videti dve področji, v našem primeru **Quantum** in **MyLaptop**.

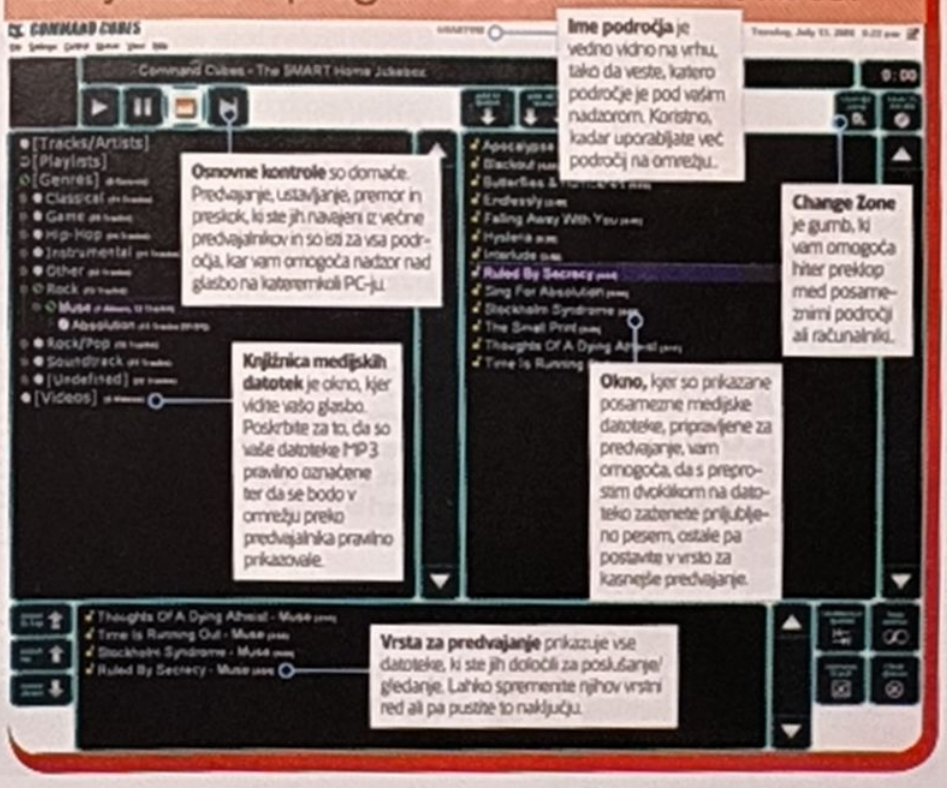


7 **Zdaj lahko prevzamete** nadzor nad obema področjema ter preklapljate med njima po mili volji, PC2 pa lahko uporabite, da z njim pridete do želenih datotek glasbe na PC1. *Command Cubes* lahko namestite še na druge računalnike po hiši, če jih imate, ne pozabite pa izklopiti požarnega zidu v Windows XP (**Network Connection/Properties/Advanced**). Če uporabljate drug požarni zid, boste morali odpreti vrata, če želite, da bi *Command Cubes* deloval pravilno.



Vmesnik od blizu

Znajdite se v programu *Command Cubes*.



... PROGRAMI NA VAŠEM DISKU

Nadaljevanje s strani 72

TightVNC v 1.29
Ustvarjen je naravnost za delovanje preko skromnih povezav, omogoča pa dostop do namizja oddaljenega računalnika preko spletnega brskalnika ali posebnega odjemalca.

UpdateXpress v 2.0
Preverja, če datoteka, ki ste si jo zaželeli, obstaja kje drugje v vašem omrežju v novejši različici. Če obstaja, jo bo program posodobil.

VLC Media Player 0.7.2
Ta predvajalnik se bo spopadel z različnimi avdio in video formati datotek kot so MPEG, DivX, MP3 in Ogg Vorbis. Prav tako se ga lahko uporabi kot strežnik preko širokopasovnega omrežja.

WinVNC v 3.3.7
Omogoči vam, da z oddaljenega računalnika delate na računalnikih v omrežju. Če je na voljo, lahko to počnete tudi preko interneta.

Yawcam
Je okrajšava za *Yet Another Webcam Software* in je še eden izmed programov za spletne kamere (presenečenje). Uporabljate lahko tudi vgrajen spletni strežnik ali nalagate datoteke preko integriranega FTP-ja.

Na Disku

NADGRADITE RAZLIČICO NA RSI 2.20

Izboljšana različica orodja vam bo pomagala pri zbiranju še več podatkov o sistemih v omrežju. Lahko tudi preverite, če so na voljo nadgradnje nekaterih drugih orodij, kot je naprimer *McAfee Virus Scan* in kasneje poročila o aktivnostih prenesete v Excelovo datoteko. Cena zadevice je 10.000 tolarjev, naročite pa jo lahko na spletni strani www.digitallabs.net.

Nadgradite orodje Command Cubes zdaj!

Poseben popust je na voljo bralcem *PC Formata*. Prihranite do 40% pri nakupu programa *Command Cubes Pro* in *Home*.

Command Cubes predstavlja najbolj preprost in najmogočnejši način za prevzem popolne oblasti nad domačim omrežjem. Zadnja različica tega programa je popolnoma prostostoječa in zanjo ne potrebujete nameščenega *Winampa* in zahvaljujoč vsem funkcijam ter možnostim, ki jih podpira, lahko uporabite tudi dodatke drugih proizvajalcev. Tako vam omogoča:

- predvajanje do 50.000 glasbenih datotek na katerem koli PC-ju
- predvajanje videa s kateregakoli pogona
- predvajanje videa preko spleta od doma ali delovnega okolja
- snemanje naslovnic
- filtriranje naslovov glede na zvrst
- ustvarjanje lastnih preoblek predvajalnika
- daljinsko upravljanje z vašim domom preko omrežja X10 ali infra-rdeče povezave
- in še veliko več!

PREVZEMITE OBLAST

Zahvaljujoč pametnim glavam v podjetju SMART Inovations, lahko bralci *PCFormata* pridejo do najnovejše različice orodja *Command Cubes* s 40% popustom na standardno ceno. Obiščite spletno stran **www.commandcubes.com/pcformat** in tam izberite med dvema različicama programa. Domača različica bo oplemenitila vaše omrežje z 12-mesečnimi brezplačnimi nadgradnjami in vas bo stala okoli šest tisočakov, medtem ko profesionalna različica orodja zajema doživljensko možnost uporabe zastonjskega nadgrajevanja in bo vašo denarnico osiromašila za spodobnih deset tisoč tolarjev. Pošteno.

DIGITALNI FOTOCENTER ARON
internetno naročanje fotografij
www.onlinefoto-si.com

Remote System Information 1.01

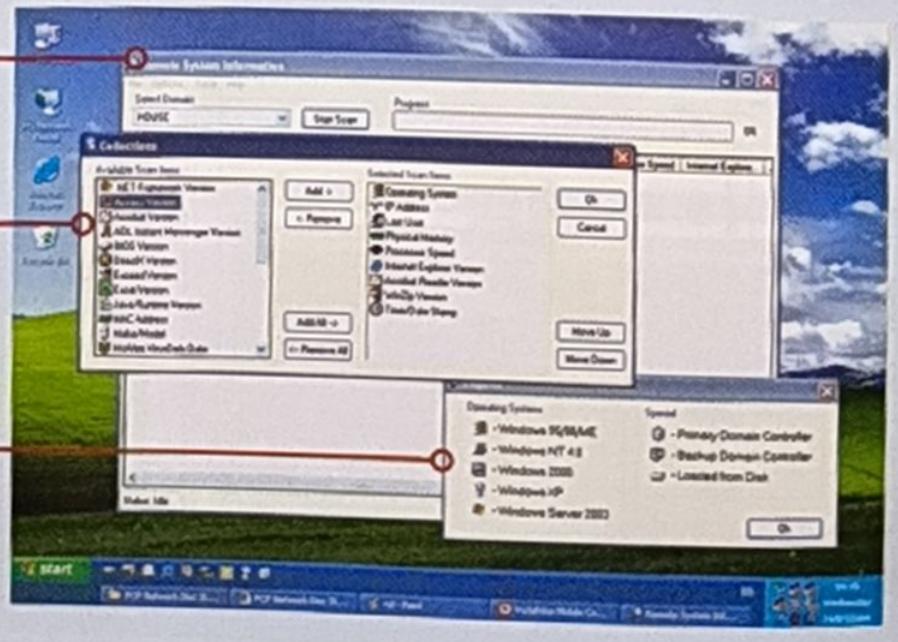
Pozanimajte se o ostalih računalnikih, ki se nahajajo v vašem omrežju.

Ta aplikacija je v veliki meri izdelana za administratorje omrežij, zlahka pa jo lahko uporablja vsak, ki želi preveriti stanje svojega omrežja. Hudiča, celo za LAN zabave je več kot primerna. Iz lastnih izkušenj boste verjetno vedeli, da se na vsakem LAN-u najde kdo, ki vleče z drugih računalnikov v omrežju karseda nespodobne filmčke in ostalo navlako, ki jo premorejo posamezni računalniki. Še več, vedno se najde kdo, ki se poigrava z nastavitvami drugih računalnikov in briše s sistemov ključne aplikacije. Zakaj torej ne bi prevzeli nadzora nad dogajanjem? *Remote System Information* preveri vse sisteme v omrežju in zapiše podrobnosti o njih, kot so ime računalnika, količina pomnilnika in hitrost procesorja. Zapomni si različico *Internet Explorerja*, *WinZipa* in *Acrobat Readerja* ter tudi preveri, katere knjižnice DirectX uporabljajo sistemi. In kar je najlepše, na računalnikih ne potrebujete nameščenih odjemalcev.

GLAVNI MENI
Izberite domeno omrežja, ki jo želite preveriti.

ZBIRKA
Seznam omogoča izbiranje aplikacij, za katere želite, da jih preveri in najde v omrežju.

KAJ JE KAJ
Posebna legenda je tukaj zato, da vidite, kaj pomeni posamezen vnos.



Activity Monitor 2002 v2.6

Popazite na aktivnost uporabnikov vašega omrežja. V realnem času.

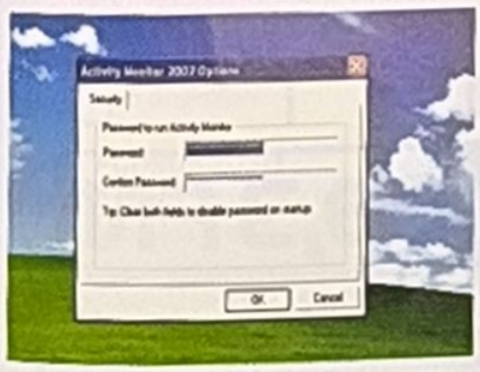
Če ste kadarkoli želeli narahlo vohuniti za ostalimi uporabniki omrežja, to lahko storite zdaj. Izvirno je bil program zasnovan natanko za preverjanje delovnih in ostalih navad zaposlenih v nekem podjetju in to vam lahko sedaj pride še kako prav. *Activity Monitor 2002* preverja celo sleherni udarec uporabnika po tipkovnici, zajamete pa lahko celo posnetek (bitno sliko) namizja ali delovnega okolja kateregakoli PC-ja v omrežju in kopirate datoteke z njihovih diskov. Dnevnike ali zapise o aktivnosti posameznikov lahko kasneje naložite na svoj računalnik ter preverite, kako dolgo so ljudje uporabljali določene aplikacije. Grozljivo orodje torej, ki je prineslo administratorjem veliko užitkov in veselja.

NADGRADITE ACTIVITY MONITOR

Svojo kopijo programa *Activity Monitor 2.6* lahko zlahka nadgradite, za to pa bo potrebno odšteti nekaj med šest in štirideset tisočaki, vse pač zavisi od tega, na koliko PC-jev boste želeli zadevo namestiti. Ta ponudba vam je na voljo le na spletni strani www.softactivity.com/pcformat, najnovejše pridobitve pa so namestitev posebnega agenta za oddaljeni nadzor in nov uporabniški vmesnik.

Predstavljamo Activity Monitor 2002

Aktivirajte aktivnost.



ZAŠČITITE SE
***Activity Monitor 2002* vam omogoča uporabo gesla, s katerim zaščitite orodje pred kakršnokoli nedovoljeno uporabo. Nepovabljenci tako ne morejo priti do podatkov, ki jih je shranila ta aplikacija.**

ZADRŽITE ZASLONSKE SLIKE DOGAJANJA
Poleg podatkov o aktivnosti v omrežju vsakega računalnika posebej, lahko zajamete tudi posnetke dogajanja na vsakem izmed njih, kot tudi posnetke posameznih aktivnih oken.

IZVOZITE PODATKE
Shranite zapise o dogodkih v Excelove datoteke, kot vidite na zgornjem primeru, ali pa jih izvozite tekstovno datoteko ali celo datoteko HTML. Kasneje jih boste lahko pregledovali s katerim izmed drugih urejevalnikov teksta in s podobnimi aplikacijami.

DELL LATITUDE D505:

Enkratna ponudba omejenega števila prenosnikov:

* Procesor Intel Pentium M **1.50 GHz**
* **256 MB DDR RAM (1X256)**
* **40 GB** Removable EIDE ATA-100 trdi disk
* **8 X DVD / 24 X CD-RW Combo enota s programsko opremo Decoder**
* zaslon **15,0" XGA TFT**
* Grafična kartica **Intel 855 GME**

Prednosti:

- opcijska izbira 15.0" SXGA+ matrike
- podpora do 2 GB hitrejšega 333 MHz pomnilnika
- podpora dual band brezžičnega dostopa (802.11b/g in 802.11a/b/g opciji)
- avtonomija baterije do 5 ur (ena baterija) ali 9.8 ur (dve bateriji) in napolnitev v približno eni uri z Express Charge tehnologijo
- podpora za priključitev na Latitude Port Replicator
- podpora delovanja z dvema baterijama
- Bluetooth vgrajen serijsko

- Vključena osnovna namestitev operacijskega sistema
- Garancija 1 leto

Možna doplačila:
- OS Windows XP Professional 30.000 SIT.
- Dodaten RAM 256 MB 19.100 SIT.
- Podaljšanje garancije na tri leta 19.900 SIT.

DELL LATITUDE D505
z vsemi nadgradnjami skupaj
samo **309.900 SIT** + ddv.

Ponudba velja do razprodaje zalog.

MIŠKA

Informacije na tel. št.: 01/520 51 50
ali na www.miska.si

Boljše natisnjene slike

Brizgalni tiskalniki se lahko danes kosajo s komercialnimi foto-laboratoriji tako po ceni, kot po kvaliteti. Se pa splača vedeti, kako jih izkoristiti...

Prvi predpogoj za dobre natisnjene fotografije je dober tiskalnik. Presenečeni bi bili, če bi vam povedali, koliko uporabnikov pričakuje profesionalne rezultate od cenenih tiskalnikov s štirimi črnili, nato pa bentijo na prodajalce, ker natisnjene fotografije niso takšne, kot so pričakovali. Canonov sistem s petimi črnili v i865 deluje presenetljivo dobro, šest ali več črnil, ki jih uporabljajo najnovejši foto tiskalniki, pa lahko da prav osupljive rezultate. A le če dodobra izkoristite nastavitve, ki so na voljo.

Seveda lahko prihranite denar, če uporabljate neoriginalna črnila ali polnila ter kak drug papir, a boste kmalu ugotovili, da so proizvajalci svoje izdelke zasnovali tako, da črnilo in foto papir najbolje delujeta skupaj, črnila pa znajo biti še posebej občutljiva zadeva. Zato vam priporočamo, da se držite potrošnega materiala, ki ga izdeluje proizvajalec vašega tiskalnika, saj so rezultati vsekakor vredni dodatnih stroškov.

Da bi svoj sistem kar najbolje izkoristili, je potrebno kalibrirati monitor in tiskalnik, zato sta oba postopka v tem vodiču tudi opisana. A še preden se lotite česa takega, poskrbite, da bo vaš tiskalnik pravilno nastavljen. To običajno zahteva obisk pogovornega okna **Maintenance** v **Printer Preferences**, kjer lahko preverite, da imate dovolj črnila, da šobe niso zamašene in še kaj. Občasno se splača preveriti tudi poravnavo tiskalnih glav. Če imate HP-jev ali Lexmarkov tiskalnik, pri katerih ob menjavi kartuše zamenjate tudi glavo, je to potrebno izvesti ob vsaki zamenjavi. Za najpomembnejše nastavitve pri tiskanju fotografij pa dobro preberite preostanek tega prispevka.

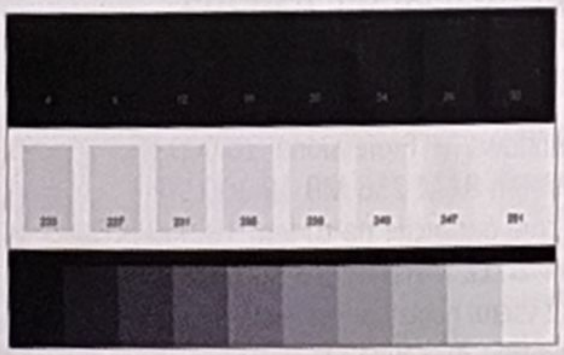
Za solidne rezultate uporabite tiskalnik z vsaj petimi črnili.

www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

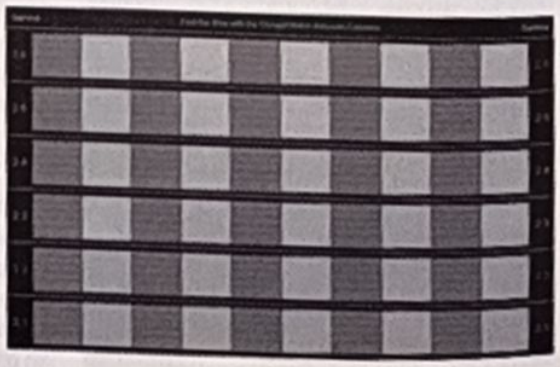
Kalibracija monitorja

Da bi bile natisnjene fotografije čim bolj natančne, je potrebno pravilno nastaviti monitor.



1 Zasloni LCD imajo včasih težave pri prikazovanju prave črne, točne nastavitve pa so pomembne za vse monitorje. *DisplayMate* (**www.displaymate.com**) vam omogoča nastaviti optimalni razpon barvnih tonov. Sledite navodilom in priredite svetlost in kontrast slike in poiščite idealne nastavitve za čisto črno, bleščeče belo in kar največ sivih tonov med obema.

2 Popravljanje barvnih nastavitev zna biti zapleteno, a *DisplayMate* začne preprosto s prikazom primarnih barv. Najpomembnejša barva tukaj je bela - za primerjavo uporabite list belega papirja. Preden pa začnete, preverite, če je monitor nastavljen na temperaturo barv 6500K, ki je idealna za prikaz fotografij, ali ga nastavite na sRGB, ki je industrijski standard.



3 Nastavitev game ni tako enostavna. Različni črno-beli vzorci in bele mreže, ki imajo isto količino bele in črne barve, morajo biti z večje razdalje iste sive barve. Nastavljanje game se izvaja s testnimi vzorci, sliko pa si oglejte s približno treh metrov, nato pa izberite številko, ki odgovarja najbolj izenačeni subjektivni svetlosti za različne vzorce.

Popolne slike

Trije koraki za popolne slike.

1 VELIKO JE LEPO
Preverite, če je vaša fotografija dovolj velika za tiskanje na izbrane dimenzije papirja. Za sliko formata A4 je slika s tremi megapiksli minimum. Če imate manjše slike, tiskajte raje na 12 x 17cm ali 10 x 15cm. Primeren foto papir je na voljo v vseh mogočih dimenzijah.

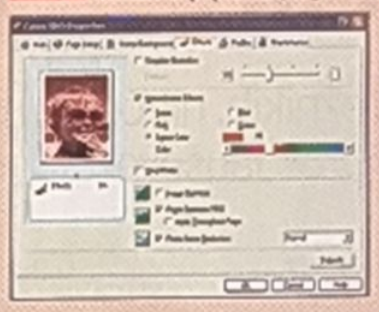
2 PODROBNOSTI
Poskrbite, da nobena od šob ne bo zamašena in da so tiskalne glave uravnane, kar spada v osnovno vzdrževanje, možnosti boste pa našli v pogovornem oknu **Properties** ali **Preferences** v gonilniku. Pod **Page Setup** lahko nastavite še dimenzije papirja in možnost za tiskanje do roba.

3 IZBIRA PAPIRJA
Vpojnost papirja je odvisna od vrste le-tega, razlike pa so ogromne. Da bi najbolje izkoristili tiskanje v visokih ločljivostih in dosegli najboljše rezultate, je potrebno izbrati pravi papir v pogovornem oknu **Printer Properties**. Uporabite še najvišjo nastavitev **Print Quality** za najvišjo ločljivost, a ne pozabite, da boste tako potrošili največ papirja in da bo tiskanje počasnejše.

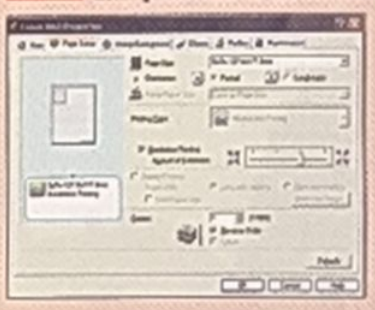
Fine nastavitve

Nekaj možnosti za izboljšanje tiskanja.

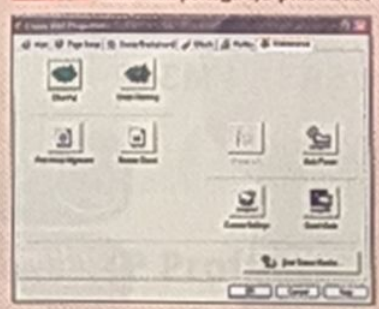
1 Boljše tiskanje ne pomeni vedno popolnega podvajanja slike na zaslonu. Večina foto tiskalnikov omogoča celo serijo posebnih učinkov in popravkov, ki jih lahko aktivirate iz okna podrobnosti v vmesniku gonilnika. Okno *Effects* v tem Canonovem gonilniku ponuja nastavitev za visoko stopnjo kontrasta, ki simulira ilustracijo in črno-bel učinek. Orodji *Photo Optimizer Pro* in *Photo Noise Reduction* zmanjšata neželene lastnosti datotek JPEG in zgladita ostre robove, kadar tiskate večje fotografije kot je dejanska velikost datoteke.



2 Natisnjene fotografije bodo dobile "starinski" učinek, če ohranite bele robove okoli slike. Večina foto tiskalnikov omogoča tiskanje do roba na vse standardne dimenzije papirja, od 10 x 15cm do A4. Kadar tiskate do roba, lahko črnilo zamaže robove, če uporabljate navaden papir namesto foto papirja. To se zgodi zato, ker tiskalnik tiska sliko nekoliko večjo, kot je sam papir, zato lahko črnilo pronica v robove. Ker so slike večje, so lahko tudi nižje kvalitete, če tiskate fotografijo z malo megapiksli.



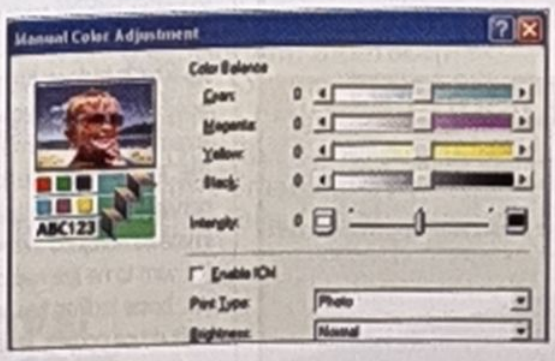
3 Najnovejši brizgalni tiskalniki ponujajo osupljivo visoke ločljivosti, tudi do 5.760dpi, ter noro majhne kapljice - celo do mikroskopskega 1,5 pikolitra. Pomanjkljivost tega je možnost, da se šobe hitreje zamašijo, posledica česar so neželene črte na slikah. Prav zato se splača redno spremljati stanje šob s tiskanjem vzorcev za preverjanje, s čimer porabite izjemno malo črnila. Čiščenje zamašenih šob pa žal zahteva precej več črnila, saj tiskalnik le-tega izstreli skozi šobo, a bo kvaliteta tiska precej višja.



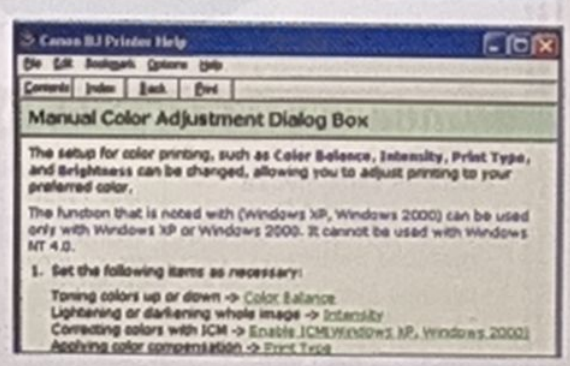
Kalibracija tiskalnika

Kar vidite na zaslonu, ni vedno to, kar dobite na papirju...

1 S kalibracijo tiskalnika je najbolje začeti tako, da kalibrirate monitor, vstavite foto papir (po možnosti proizvajalčevega) v tiskalnik, izberete pravilni medij in nastavite kvaliteto tiska na najvišjo, prilagajanje barv pa na samodejno. Natisnite fotografijo in primerjajte rezultate s sliko na monitorju.



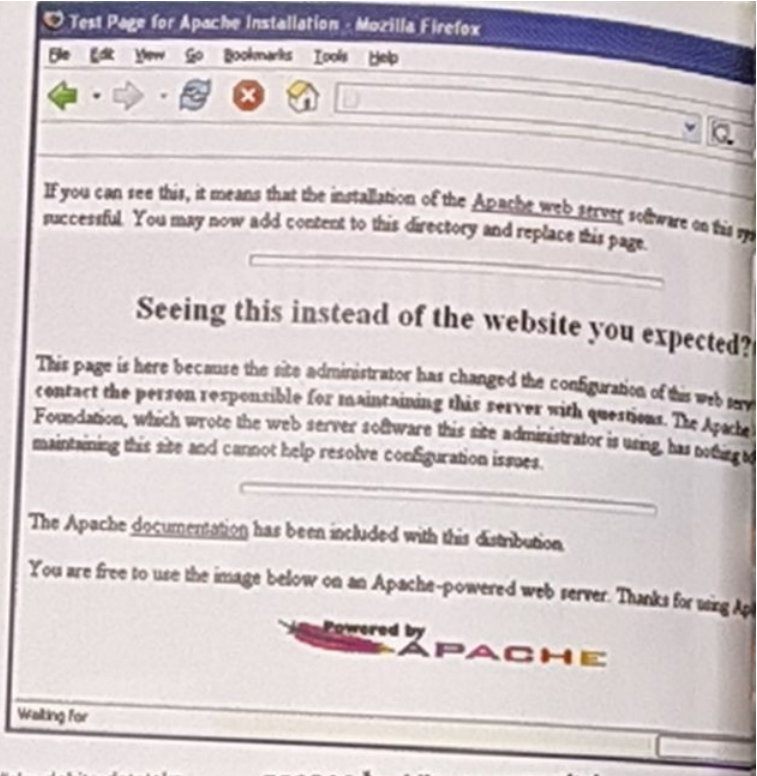
2 Vsa odstopanja med tem, kar vidite na zaslonu, in natisnjeno fotografijo, lahko popravite, če izberete ročno prilagajanje barv v vmesniku gonilnika. Pri večini dobrih foto tiskalnikov vam ta možnost omogoča prilagajanje količine vsakega črnila. Verjetno boste opazili tudi, da je alternativa privzetemu upravljanju barv sRGB tukaj poimenovana ICM za Win XP ali 2000.



3 Sliki na monitorju in na papirju se lahko razlikujeta tudi v kontrastu. Da bi popravili morebitna odstopanja, ta gonilnik za Canon i865, na primer, omogoča nadzor kontrasta v pogovornem oknu **Manual Colour Adjustment**, kjer lahko spremenite intenzivnost in svetlost natisnjenih slik. S spreminjanjem drsnika boste spreminjali tudi kontrast.

Postavite lasten strežnik HTML

Ko je govora o strežnikih, nihče ne more povedati več kot Uroš Jaušovec.



ZGORAJ Če vidite po namestitvi programa ob obisku vašega IP naslova tole sliko, ste na konju.

V **tokratni številki** vam bomo na kratko prikazali, kako lahko na računalnik, za katerega smo že pri postavitvi strežnika FTP ugotovili, da je priporočljivo, da ste ponosni lastnik ADSL ali kabelske povezave v širni svet, namestite lasten strežnik HTML. Če še nimate registrirane domene, je priporočljivo vsaj to, da imate statičen IP naslov, zaradi lažjega dostopa uporabnikov do strežnika.

Najprej z interneta snemite program *Apache HTML Server*, ki ga boste našli na naslovu **http://httpd.apache.org/download.cgi**, kjer vam bo že sam ponudil nalaganje s strani **http://apache.siol.net/dist**. Če vam pa ni do snemanja tistih ubornih 6Mb, pa pokukajte na naš disk, saj smo program priložili. Ko s spleta ali z diska dobite datoteko, pričnite s samo namestitvijo programa tako, da dvakrat kliknete na njeno ikono (kdo bi si mislil). Samoumevno je, da se morate strinjati z licenčnimi pogoji in tako naprej, proti koncu pa se boste znašli tam, kjer vas prosi za vpis omrežne domene, ime strežnika ter lastnikovega e-poštnega naslova. Vnesite vse, kar program od vas zahteva in nadaljujte.

V naslednjem koraku izberite tipično namestitev (razen če spadate v skupino naprednejših uporabnikov in želite spreminjati, kaj vse se naj namesti) in nadaljujte. Namestite ga lahko v poljubno mapo na disku, vendar vam pri tem priporočamo, da se odločite za particijo C, kar bomo kasneje tudi obrazložili. Ko se je program namestil, ste pripravljeni za delo. Če boste zdaj poskušali oddeskati na vaš IP naslov, bi se vam teoretično morala pokazati zagonska slika *Apache Html Serverja 2.0*.

ZDAJ PA ZARES

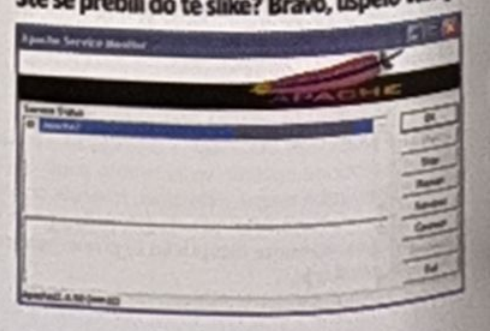
Sedaj pa preidimo k drugemu delu tega članka in to je, kako usposobiti oziroma kam kopirati svojo stran za prikaz. Na tem mestu se vrnimo za trenutek k namestitvi, kjer smo vam predlagali, da namestite osnovo programa na particijo C. Če ste pustili ime namestitvene mape takšno, kot je predlagal namestitveni program, izgleda sedaj pot, kamor morate kopirati/dodati svoje stani za prikaz, nekako tako: **C:\program files\Apache Group\Apache2\htdocs**. Kaj bi morali videti ob zagonu, preden karkoli spreminjate, smo vam že povedali. To je v bistvu vse, kar se nahaja v navedeni mapi. Če imate že narejeno lastno stran (če vam to ne gre najbolje od rok, boste tudi pri nas brez težav našli dovolj podjetij, ki vam bodo za določen znesek rada priskočila na pomoč), jo le prekopirajte v zgoraj naveden direktorij, brez skrbi pa lahko vse, kar se predhodno nahaja v tej mapi, prej zbrišete – zaradi boljše pregednosti. Ko ste tja prekopirali svojo želeno stran, preverite, ali izgleda vaša spletna stran tako, kot ste pričakovali. Če je še zmeraj vidna stara stran, le pritisnite gumb za osveževanje ("refresh") ali tipko **[F5]**. Sedaj bi morali videti tisto, kar želite. Da bi si pa obiskovalci vaše spletne strani naslov le-te oziroma naslov strežnika laže zapomnili, lahko storite podobno kot mi in registrirate neko domeno, na primer **www.vašeime.com** (brez šumnikov, jasno). Cena večine domen v Sloveniji se gibljejo od 3.300 SIT letno naprej. Z registracijo lahko poskusite denimo na spletni strani **www.takedomain.net/index.php**, če pa ste ponosni lastnik kake mednarodno veljavne kreditne kartice, pa je najceneje preko tuje spletne strani **www.godaddy.com**. Kakšne so prave nastavitve vaše domene, da kažejo na vaš spletni strežnik, je najbolje, da povprašate kar neposredno pri podjetju, pri katerem ste registrirali domeno. Domeno izberite pazljivo in se predhodno seveda prepričajte, da je še prosta. V naslednji številki pa vam bomo zaupali, kako si lahko poleg strežnika FTP (menda ja niste zamudili prejšnje številke?!) in strežnika HTML usposobite tudi lasten strežnik za elektronsko pošto.

Prednost tega strežnika *Apache HTML* je v tem, da je popolnoma brezplačen in enostaven za uporabo. Slabost, ki smo jo odkrili, pa je do sedaj samo ena, in sicer ta, da ima strežnik težave s šumniki. Gotovo pa se bo našel kak bolj izkušen uporabnik, ki bo vedel, kako bi se dalo odstraniti tudi to pomanjkljivost.

Tako približno zgleda postavitev lastnega strežnika HTML na domačem računalniku s sistemom Windows XP. Če pa vam še kar koli pri namestitvi ne bo jasno, pa nas kar veselo povprašajte – naš e-naslov je vedno na voljo.

Uroš Jaušovec

Ste se prebili do te slike? Bravo, uspelo vam je.



Vaš novi partner NEC

VERSA f-M340

Vrhunska tehnologija po dostopni ceni

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- resnična mobilnost
- izjemna avtonomija

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  Intel® Pentium® M procesor z 1,50 GHz
  Intel® 855GM nabor
  Intel® PRO/Wireless 2200BG 802.11b/g WLAN kartica
- Trdi disk 40 GB
- 256MB DDR RAM
- 15" TFT XGA zaslon
- Combo DVD/CD-RW pogon
- Intel 855GME integrirana do 64MB grafična kartica
- Zvočna kartica codec AD1981B
- 3x USB 2.0, 56k modem
- LAN 10/100, Li-Ion baterija
- Free DOS, teža 2.8 kg

NEC VERSA f-M340
329.900 SIT

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Harvey Norman, Janus Trade, Big Bang, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan, Metaling, Media dom

Acer TravelMate 8000 series
Neodvisna mobilnost

Acer priporoča Microsoft® Windows® XP Professional.

Prenosniki serije **TravelMate 8000** so posebej oblikovani za mobilne uporabnike v manjših, srednjih in velikih podjetjih, ki želijo tanek in eleganten delovni instrument, ki združuje komponente vrhunske kvalitete in tehnologije. Zahvaljujoč **Intel® Centrino™ Mobilna Tehnologija** vam prenosnik omogoča **veliko avtonomnost baterije** skupaj s **fleksibilnostjo brezžične komunikacije,** ter različne **varnostne mahanizme**.

- Intel® Centrino™ Mobilna Tehnologija
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Integrirano: 10/100/1000 Mbps Fast Ethernet V.92 Modem, Bluetooth™
- 15.0" SXGA+ TFT Zaslon
- Do 80GB ATA/100 HDD z Disc Anti-Shock Protection (DASP)
- DVD-RW Super Multi
- 4-in-1 SmartCard Reader
- 1* Year Carry-In International Travellers Warranty

Nadaljne informacije: **www.acer.com/si**
sales@acer-ee.com

acer
Empowering People

Naša distributerja: • Avtera d.o.o., Tel: 01-5853665,
• TrendNet d.o.o., Tel: 03-5863033

20 stvari, ki jih lahko poskusite... če vaše igre ne delujejo

Ste zafrustrirani zaradi bornega števila slik na sekundo? Imate težave z zagonom igre? Podirate rekorde v neuspešnosti v online igrah? Dovolite **Gregorju Mrazu**, da ovije svoje tople ročice okoli vaše strojne opreme za igre.

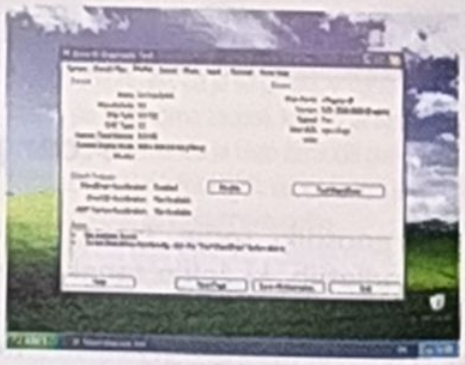
1 ŠTEVILO SLIK V SEKUNDI

Najbrž igre ne bi igrali z zaprtimi očmi, kajne? Kako lahko torej ubijete nekoga ali nekaj na zaslonu, ko pa je vaše število slik v sekundi nižje kot trebuh noseče kače? Dejstvo je, da je bilo delovanje iger za PC zmeraj odvisno od strojne opreme, najnovejše igre pa so to strojno opremo potisnile do skrajnih mej. Veliko stvari obstaja, ki lahko pokvarijo vašo igralsko izkušnjo: prva je slabo nastavljena strojna oprema, saj bodo napačno izbrane možnosti spravile na kolena tudi najboljšo opremo. Potem so tukaj še grafične napake, ki jih lahko povzročajo številni problemi v zvezi s specifičnimi hrošči v igri, težave z gonilniki in samo strojno opremo. Ker lahko bolj resne težave z DirectX in gonilniki popolnoma uničijo vašo igralsko izkušnjo tako, da igra sploh ne bo delovala, si bomo ogledali, kako si lahko pri tem problemu pomagate kar v Windows (glej korak 2, ki govori o DXDiag). Pri online igrah lahko pride do številnih težav z vašim pingom in vašo sposobnostjo, da pokončate nasprotnike, preden oni storijo isto z vami: da bi ugotovili, kaj povzroča težave, si oglejte okvirček na naslednji strani.

Še en napet prizor iz *Matrix Revolutions*.

2 DIREKTNA POLOMIJA

Glede na to, kako strašne, strašne reči so zgodnje beta različice DirectX povzročale na PC-jih uporabnikov, je danes DirectX postal precej zanesljiva komponenta Windows. Seveda lahko tudi v današnjih časih povzroča težave, vendar pa je zanje Microsoftu uspelo ponuditi nekaj pomoči. Izberite **Start → Run**, vtipkajte **DXDIAG** in kliknite **OK**, da zaženete vgrajeno orodje **DXDiag** za diagnosticiranje DirectX. Če imate težave z zagonom igre ali čemerkoli povezanim z DirectX, je ta program odličen način, da preverite, če je DirectX tisti del sistema, ki je odgovoren za nastal problem. Uporabite testa DirectDraw in DirectSound, da ugotovite, ali obstaja težava z DirectX ali katerim izmed vaših gonilnikov – če je potrebno, pa jih po tem namestite na novo.



3 DEBELE PIPE

Renderiranje prizorov funkcionira podobno, kot če bi imeli velikanski rezervoar vode, ki bi ga morali izprazniti skozi povezane cevovode. Obstajata dva očitna načina, s katerima lahko ta proces pospešite: dodate lahko več cevovodov, kar dejansko ni mogoče, razen če imate srečo in si lastite ATI-jevo kartico, ki jo lahko programsko navijete, druga možnost pa je, da preprosto ne napolnite rezervoarja s kritično količino vode! To lahko storite na več načinov, najboljša med njimi pa je nižanje zaslonske ločljivosti, saj ta neposredno vpliva na hitrost. Znižajte bitno ločljivost iz 32-bitne na 16-bitno, kar pa pri sodobnejših grafičnih karticah ni tako učinkovito. Na hitrost renderiranja pa prav tako vpliva nižanje kvalitete tekstur. Ugotovili boste, da so to tri stvari, ki v največji meri vplivajo na splošno hitrost kartice.

Ja, renderiranje 3D prizorov je podobno, kot da bi imeli velik rezervoar vode...

4 NAVIJTE URO

O navijanju je bilo povedanega že grozljivo veliko: če nameravate preseči najvišje rezultate v *3DMarku 2003* potem je mogoče, ampak res samo mogoče, vredno vašega truda. Velika večina ljudi pa z navijanjem grafične kartice ne bo pridobila nič več kot nekaj dodatnih slik v sekundi ob tveganju, da bo skrajšala življenjsko dobo svoje kartice, in možnosti, da bo ustvarila napake pri renderiranju (artefakte) ali pa preprosto sesula svoj PC. Enako stališče lahko zavzamemo do izboljševanja cevovodov ATI-jevih kartic, s katerim lahko spremenite kartico srednjega razreda, kot je x800 PRO v polno različico x800 Platinum; medtem ko so prilagajanja programske opreme neškodljiva, pa lahko s prilagajanji strojne opreme za vse večne čase poškodujete vašo kartico, zato bodite pri takih posegih previdni.

Za učinek podoben aliasingu premažite vaš zaslon z nekaj vazelina.

5 UČINKI? NE IN NE

Tik preden je izdihnil, je 3dfx na tržišče grafičnih kartic vpeljal novo možnost – celozaslonski anti-aliasing. Pogubljene serije grafičnih kartic 3dfx so ta učinek uspešno izpeljevale še preden sta se ga NVIDIA in ATI sploh spomnila. Vendar pa so zgodnji poskusi FSAA (full-screen anti-aliasing) na nesrečo vključevali renderiranje slike, ki je bila veliko večja kot ciljna ločljivost, nato pa tudi njeno zmanjšanje. Danes se uporabljajo veliko bolj učinkoviti sistemi, kljub temu pa ta postopek odžira velikanske količine pomnilniške podatkovne širine in tako grozljivo obremeni grafično renderiranje. Zaradi tega ne bi smel nihče, ki si želi velikega števila slik v sekundi, poganjati FSAA, pri karticah starejših generacij pa bodo negativni učinki še tolико bolj opazni. Če že morate, uporabite 2xAA ali enega izmed specifičnih načinov optimizacije.

6 7 8 9 10

6 START IN STOP Če se igra zaustavi sredi neke stopnje za delček sekunde, potem polni predpomnilnik za teksture in geometrijo iz vašega pogona. Zmanjšajte teksture in podrobnosti sveta ali nadgradite pomnilnik.

7 NE DOTIKAJTE SE Katerekoli nastavitve AGP Drive Strength v vašem BIOS-u pustite kar lepo na miru. Njihovo prilagajanje ne bo izboljšalo zmogljivosti, temveč boste tako samo sesuli vaš PC.

8 JENJAJOČI VETRIČ Preverite ventilator na vaši grafični kartici: slabo delujoč bo povzročil nepravilno delovanje igre in razne druge napake, hkrati pa bo sčasoma tudi skuhal grafično kartico.

9 NAPAKE NA ZASLONU Vidite naključne okvarjene teksture? To je lahko znak problemov s pomnilnikom vaše grafične kartice ali samega sistema.

10 POPRAVKI Zveni povsem očitno, vendar lahko zadnji popravki dodajo posodobitve za potencialne grafične napake in druge združljivostne težave z grafično kartico.

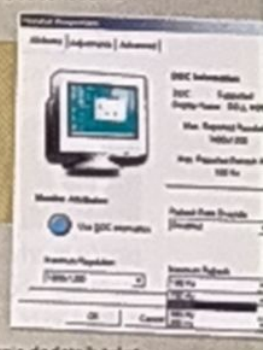
Flambirane grafične kartice? Pazite, da se vaša kartica ne bo pregrevala.

11 NSYNC
Navpična sinhronizacija je možnost, ki prisili igro, da nariše novo sliko samo takrat, ko se posodobi zaslon. Če to možnost izklopite, lahko sicer nekoliko zvišate število slik v sekundi, vendar pa se s tem lahko na zaslonu pojavi nekaj raztrganih tekstur.

12 FILTRIRANJE
Ko objektu določa teksturo, lahko vaša grafična kartica uporablja številne tehnike za glajenje tekstur. Bilinearna je najbolj preprosta in najhitrejša možnost, vendar pa proizvaja tudi vidne meje med teksturami.

13 ZVENI BOLEČE
Anizotropno filtriranje je napredna tehnika glajenja tekstur. Z nastavitvijo 1x boste dobili rezultate podobne trilinearnemu filtriranju z uporabo 8x teksturnih tranzicij, nastavitve 2x, 4x in tako naprej pa zvišajo kakovost, a znižajo hitrost.

14 ZAČNITE PRI VIRU
Čeprav grafične kartice ponujajo specifične nastavitve gonilnikov, je zmeraj najbolj priporočljivo izbrati posamične nastavitve v meniju same igre. Morda boste celo ugotovili, da so te same po sebi razveljavile nastavitve gonilnikov.



15 NESKLADNOSTI
Če imate na monitorju nastavljeno previsoko frekvenco osveževanja, se bo slika razlomila. Računalnik ponovno zaženite v varnem načinu in uporabite Display Control Panel.

16 OGLEJTE SI ŠE TO
Aperture setting v BIOS-u se nanaša na količino glavnega pomnilnika, do katerega lahko dostopa vaša grafična kartica za shranjevanje dodatnih tekstur in drugih podatkov. S sistemskim pomnilnikom ne morete zgrešiti.

17 HITRO, HITREJE
Če jo vaša grafična kartica podpira, vklopite možnost AGP Fast Write v BIOS-u (včasih je navedena kot 1ms Read and Write). S tem boste zvišali hitrost za okoli deset odstotkov.

18 VOŽNJA DOMOV
nVidia je znana po tem, da iz svojih zadnjih gonilnikov iztisne več hitrosti, pa naj gre pri tem za uporabo poštenih ali malo manj poštenih načinov. Dejstvo je, da bodo posodobljeni gonilniki (na našem disku) običajno ponudili višje hitrosti od optimiziranih rutin.

19 ZASTARELO
Poskušate igrati najnovejšo igro na vašem notesniku? Večina integriranih naborov čipov se bo precej potila s sodobnimi igrami, razen če si laste najnovejše nabore čipov ATI-ja in nVidie.

20 HOČEM TELEVIZIJO
Je slika na vašem televizorju črno-bela? Potem je verjetno nastavljena na način NTSC, ki na sistemih PAL prikazuje črno-belo sliko. Preverite vaše TV nastavitve v gonilniku.

Jaz sem tako zelo latenten

Igrate igre online? Prepričajte se, da imate kar se da nizek ping.

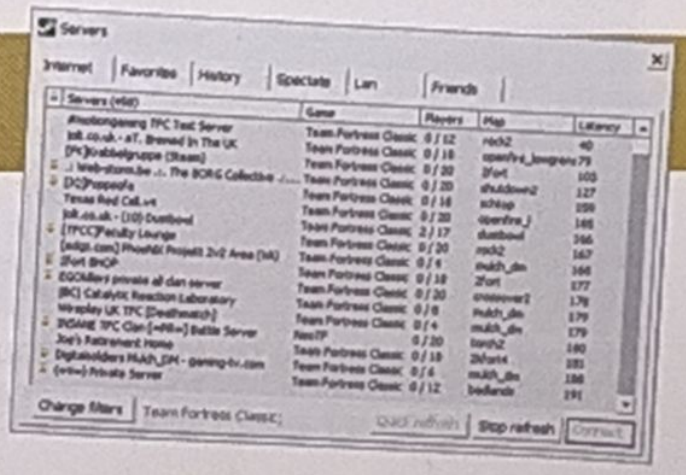
Vi srečneži, najbrž se sploh ne zavedate, kako lagodno je vaše življenje, ko vaše debele pipice povezujejo vaše igre z internetom. V časih naše mladosti smo se morali zadovoljiti z modemi, ki so bili desetkrat počasnejši, in to le pod pogojem, da smo imeli srečo. Igranje iger na spletu je v celoti odvisno od vaše latence: časa, ki je potreben, da pošljete sporočilo z vašega PC-ja in prejmete odgovor od strežnika, ki gosti igro. Najlažji način za doseganje tega cilja je pinganje strežnika. Ta latenca se meri v milisekundah ali ms, uporabnik modema pa lahko pričakuje hitrosti od 200ms do 500ms – to je polovica sekunde čakanja na posodobitev strežnika. Uporabniki ISDN so običajno čakali 60ms do 100ms, medtem ko današnje širokopasovne povezave dosegajo 20ms do 100ms.

SVEŽA POVEZAVA

Za najbolj gladko igralsko izkušnjo poiščite strežnike z nizkim pingom na GameSpyu ali znotraj same igre. Prav tako je priporočljivo, da prekinete ali omejte katerikoli drugi morebitni omrežni promet, saj lahko ta ovira povezavo vaše igre. Ugotovili boste tudi, da bo brezžična povezava zvišala vašo latenco zaradi dodatnega usmerjanja, ki ga povzroča brezžični signal.

In ja, večje število slik v sekundi lahko znatno zviša vaš ping.

Zadnji hit latence: začnite pingati, ljudje.



PETI DEL

PCFormatov krožek

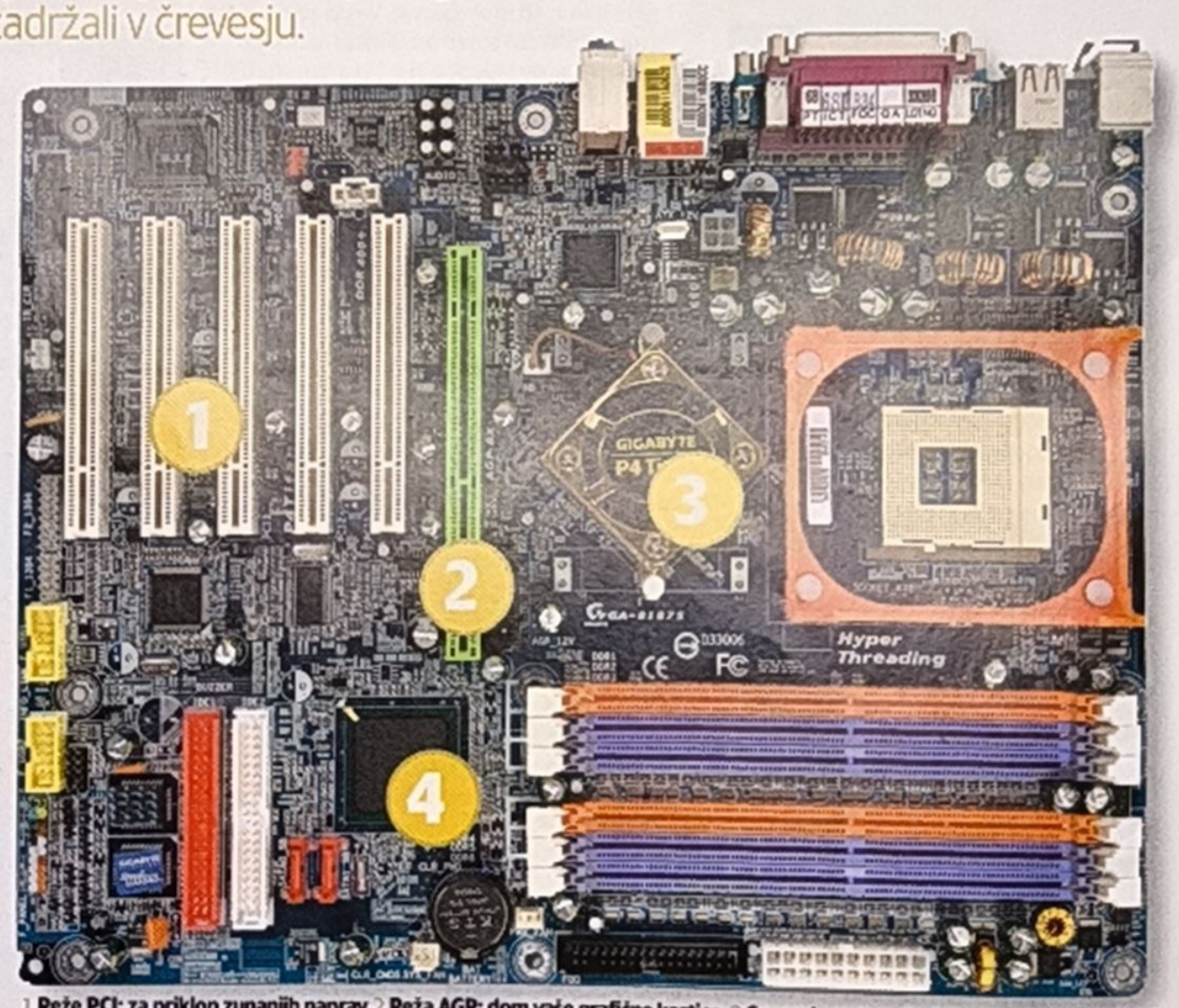
Vodilo

Pa nadaljujmo naše potovanje po notranjih organih računalnika. Ta mesec se bomo zadržali v črevesju.

O **blikovno zasnovo** računalnika zaznamujeta dve diametralno nasprotni vodili: arhitektura osnovne plošče in arhitektura vodil.PC-ji seveda vsebujejo oboje - poslužujejo se torej politike, ki bi jo lahko označili za eleganten kompromis ali za mazaštvo, kar vam je pač ljubše.

Vodilo je komunikacijski kanal med različnimi komponentami v računalniku. Če bi bili malenkostni, bi lahko trdili, da je vsaka žička v vašem računalniku vodilo, običajno pa ta termin uporabljamo za označevanje skupine žičk, skupaj s komunikacijskim protokolom, ki opisuje, kako naj izgledajo paketi informacij, ki se pošiljajo. Medtem ko je poanta osnovne plošče centralizacija, pa si vodila prisvajajo lastne odgovornosti. Osnovna plošča vsaki komponenti dodeli čisto lastno, ekskluzivno povezavo, vodila pa zagotavljajo javen skupen pretok podatkov, ki si ga lahko izmenično delijo različne komponente.

Novejši PC-ji imajo dve glavni vodili: eno, ki ga poznamo, je vodilo za vhodno-izhodne naprave, ki ga vidimo v obliki vseh tistih razširitvenih mest, ki zasedajo večino prostora na osnovni plošči. O njem bomo kmalu povedali več, a se bomo najprej osredotočili na njegovega starejšega brata, manj glamuroznega, a veliko pomembnejšega, imenuje pa se sistemsko vodilo. To povezuje procesor s pomnilnikom in vodilom za vhodno-izhodne naprave. Dandanes računalniki uporabljajo zadevo, ki se imenuje arhitektura DIB (Dual Independent Bus - dvojno neodvisno vodilo). To razdeli sistemsko vodilo v dva dela. Prvi skrbi za povezavo med procesorjem in pomnilnikom, drugi pa za povezavo med procesorjem in drugonivojskim pomnilnikom le-tega. Prednost arhitekture DIB je v tem, da procesorju omogoča ločene vode za dostop do pomnilnika (preko predpomnilnika), ne da bi se moral obremenjevati s počasnim prometom, ki poteka od procesorja do pomnilnika. Prebrisani bralci ste verjetno že našli protislovja v konceptu namenskega vodila; arhitektura PC-ja jih je polna, boste videli.



1 **Reže PCI: za priklop zunanjih naprav** 2 **Reža AGP: dom vaše grafične kartice** 3 **Severni most: podatkovna povezava med procesorjem, pomnilnikom in grafično kartico** 4 **Južni most: upravlja z drugim prometom, vključno z USB in omrežjem.**

VODILNE ZMEŠNJAVE

PCI Express, ki smo ga podrobneje opisali v prejšnji številki *PCF*, je mogoče znanilec prihodnosti, a se splača pogledati, kako so trenutni standardi sploh nastali. Pred davnimi leti, ko so dinozavri, kot je 386, vladali Zemlji, je sistemsko vodilo teklo pri isti hitrosti in ni bilo potrebe, da bi se delilo. Ko so se hitrosti procesorjev začele višati, vodilo ni več moglo opravljati svoje naloge, ne da bi izgubilo združljivost s starejšimi pomnilniki in čipi na osnovnih ploščah. Rešitev je bila ta, da je vodilo teklo pri eni hitrosti, z množilniki pa ga je bilo mogoče prilagajati, da je odgovarjalo procesorju. Hitrosti procesorjev pa so se še kar naprej višale in njim primerno tudi množilniki, zato je postala povezava med procesorjem in pomnilnikom boleče ozko grlo.

Na sistemih z arhitekturo DIB (od Pentiumov Pro naprej) je bil drugonivojski predpomnilnik integriran v sam procesor ali na silikonski ploščici, zato je lahko tekel pri isti frekvenci kot procesor.

To pomeni, da je tisti del sistemskega vodila, ki skrbi za komunikacijo med tem predpomnilnikom in procesorjem, skoraj neviden in mu ne namenjamo zaslužene pozornosti, dejstvo pa je, da ima arhitektura DIB več zaslug za izboljšanje delovanja procesorja kot MMX, SSE2 in tako opevana hipernitnost skupaj. Vsakič ko procesor želi dostopati do pomnilnika, lahko takoj preveri vsebino drugonivojskega predpomnilnika, ne da bi moral čakati na to, da se sistemsko vodilo sprosti. Če najde iskano v predpomnilniku, lahko te podatke prenese v procesor pri isti hitrosti, kot jo zmore sam procesor.

Če iskanje po predpomnilniku ne da rezultata, zahteva po podatkih iz pomnilnika ubere daljšo pot: skozi sistemsko vodilo do pomnilnika. Najhitrejša vodila danes tečejo pri 800MHz, kar je počasneje od najpočasnejšega procesorja na trgu, so pa še vedno hitrejša od prej omenjenega vodila za vhodno-izhodne naprave.

NEKAJ HITROSTI

Kot sistemsko vodilo, je tudi vodilo za vhodno-izhodne naprave nekdaj teklo pri isti frekvenci kot procesor, a se je precej hitreje upehalo. IBM AT je imel sistemsko frekvenco (in s tem hitrost vodila za vhodno-izhodne naprave) 8,33MHz. Arhitektura vodila se je imenovala ISA, kar pomeni Industry Standard Architecture, ta arhitektura pa je bila ena redkih, pri kateri besedna zveza "industrijski standard" ni bila ironična. Kljub temu, da je počasno kot polž, pa ga lahko še vedno najdete na osnovnih ploščah. Po ISA je prišla še cela serija hitrejših vodil, ki pa se niso prijela in katerih fosilni ostanki so že davno razpadli v prah: MCA, EISA, VLB - sami dinozavri, ki niso vredni vaše pozornosti. Prijelo in obdržalo pa se je vodilo PCI, ki je tudi prevzelo vodstvo, kljub dejstvu, da teče le pri 33MHz, torej le štirikrat hitreje kot ISA. Če to primerjamo z 48-kratnim poskokom hitrosti sistemskega vodila in 350-kratnim poskokom hitrosti procesorjev, kmalu postane jasno, da je vodilo PCI pravi počasne. Del razloga za to je združljivost s starejšimi napravami, saj je lahko vodilo za vhodno-izhodne naprave samo tako hitro, kot je hitra najpočasnejša naprava, ki je nanj priključena.

> **KLJUB TEMU, DA JE POČASEN KOT POLŽ, SE ŠE VEDNO UPORABLJA NA VEČINI MODERNIH OSNOVNIH PLOŠČ**

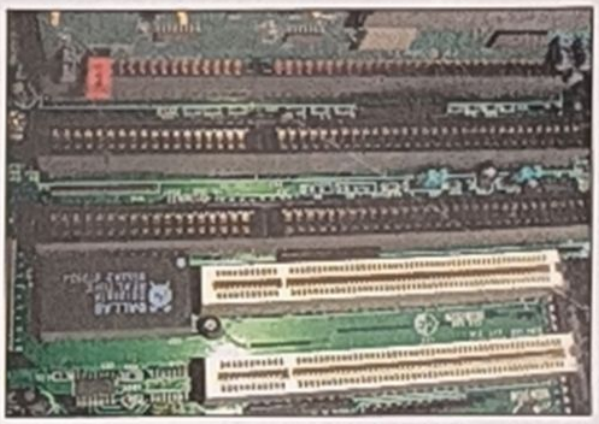
KAKO HITRO?

Teoretične najvišje hitrosti prenosa za najbolj pogoste vrste vodil.

Ime vodila	Mb/s
SCSI-1	**5**
ISA	8
SCSI-2	**10**
PCMCIA	20
IDE DMA33	**33**
Ultra2 SCSI	40
IDE DMA66	**66**
PC-Card	132
PCI 2.0	**132**
PCI 2.1	264
PCI 2.2	**528**
Serial	0.1
Parallel Port	**0.1**
USB 1.0	1.5
IEEE 1394	**12.5-50**
USB 2.0	60
IEEE 1394b	**25-100**

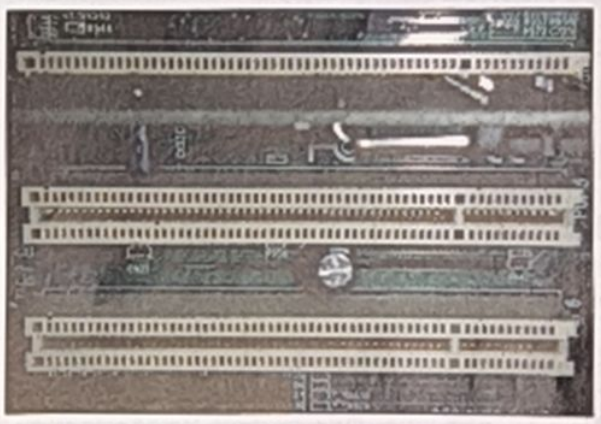
SPOZNAJTE RAZŠIRITVENO REŽO

Uporaben priročnik za prepoznavanje vodil.



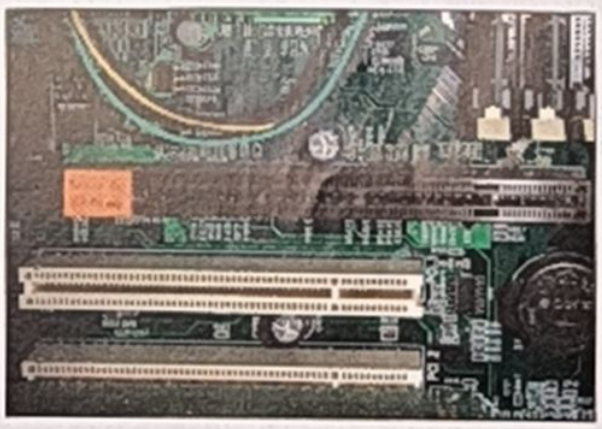
ISA

Dolge, črne reže, stlačene nekam v kot, so ISA. Na robu reže so plastična vodila, ki držijo kartico zabetonirano na mestu.



PCI

Reže PCI so krajše in bele. V vrsti boste našli tri ali pet rež. Včasih je zadnja reža čisto blizu reže ISA, tako da obeh hkrati nikakor ne boste mogli uporabljati.

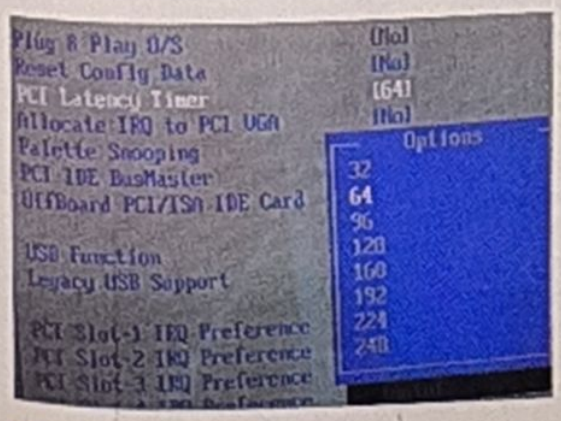


AGP

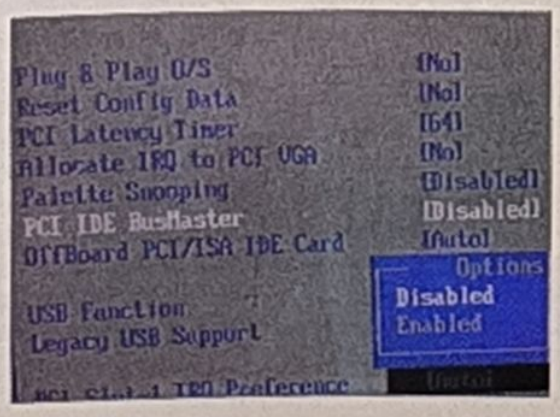
Ena sama rjava reža nad režami PCI, ki je pomaknjena proti sredini osnovne plošče, je reža AGP. Nekatere osnovne plošče z integriranimi grafičnimi čipi te reže nimajo, čeprav imajo vgrajeno pripadajoče vodilo. Vse osnovne plošče pa nimajo iste razporeditve rež.

Navijanje vodila PCI

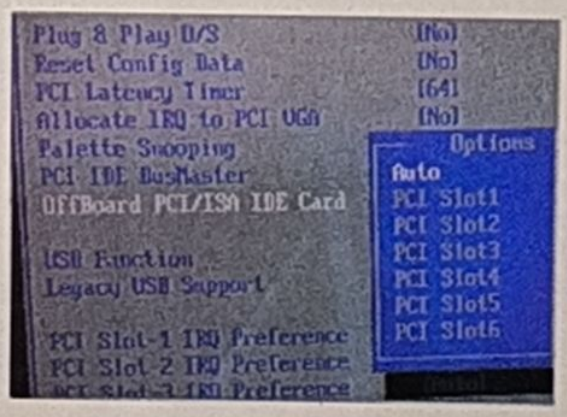
Tukaj vam predstavljamo nastavitve BIOS-a zanj.



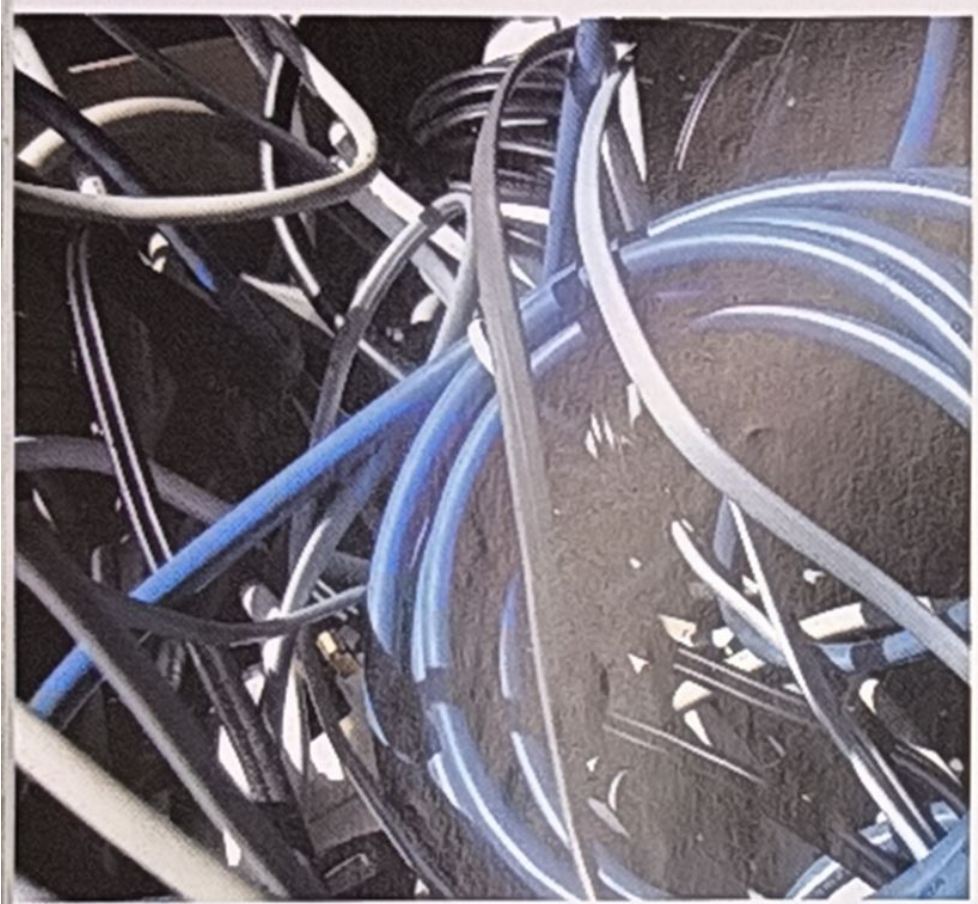
1 PCI Latency Timer
To vrednost poskusite nastaviti na 64 ali celo na 128 urnih ciklov, če ima vaš sistem samo eno ali dve kartici PCI. Če jih imate več, pustite vrednost na 32 ciklih.



2 PCI IDE BusMaster
S tem nadzorujete, če se bo naložil 16-bitni gonilnik za DOS. Nastavite na Enable, da boste skrajšali zagonske čase in pospešili programe, kot je *Norton Ghost*.



3 OffBoard PCI/ISA IDE Card
Če dodate drugi krmilnik IDE, bi ga BIOS moral samodejno zaznati. V to ga lahko tudi prisilite, in sicer tako, da mu točno poveste, v katero režo ste ga stlačili.

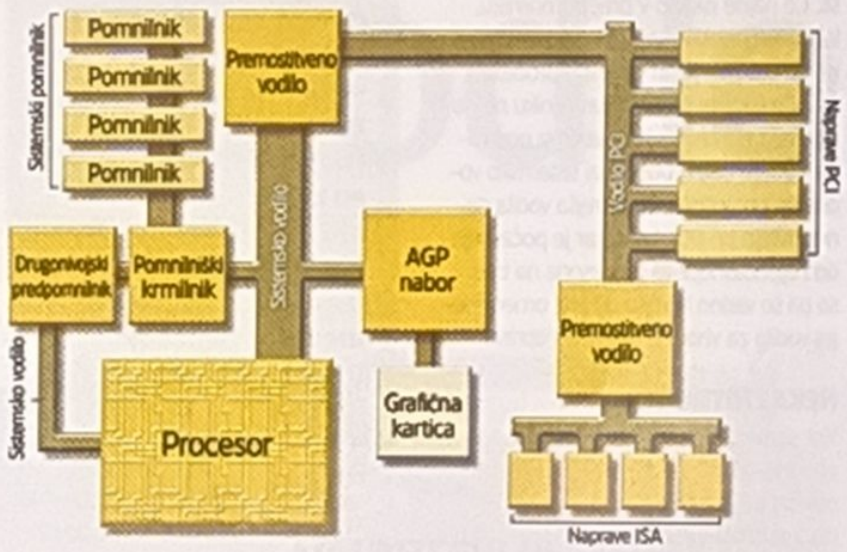


Vodilo je veliko več kot le zmešnjava žičk. Gre tudi za zmešnjavo komunikacijskih protokolov.

Kaj je nabor

Vsi ga imamo – pa znate pokazati svojega?

Nabor čipov je skupen termin za krmilniške čipe, ki nadzorujejo dostop do vodil. Konceptualno je nabor razdeljen v severni in južni most, na večini novejših osnovnih plošč pa je tudi fizično razdeljen v dva čipa. Severni most je večji čip, ki krmili sistemsko vodilo, vključno s krmilnikom za pomnilnik, AGP in predpomnilnik. Južni most nadzoruje vmesnik med sistemskim vodilom in vodilom za vhodno-izhodne naprave, vključno z vodili PCI in IDE. Severni in južni most sta povezana in lahko bi si ju predstavljali kot cestno križišče. Cesta je sistemsko vodilo, križišči pa omogočata, da podatki vstopajo in izstopajo s ceste.



RAZVOZLAN ŽARGON

URNI CIKEL
Osnovna časovna enota računalnika. Gre za časovni razmak med vrhama dveh sinusoidnih krivulj signala, ki ga proizvaja kvarčni čip. Pri 1GHz procesorju znaša urni cikel eno nanosekundo.

Resnejša ovira zanj pa je potreba po zmanjšanju elektromagnetne interference. Električni signali, ki med potovanjem skozi prevodnike oscilirajo, oddajajo "šum" na najrazličnejše načine. Zablodeli elektron lahko odtava iz žice in kam zavije ali se kar naenkrat izniči, prevodniki v njegovi bližini pa lahko njegov signal zaznajo posredno, preko elektromagnetne indukcije. Daljša kot je žica in višja kot je frekvenca signala, večji so problemi. Dolžina vodila za vhodno-izhodne naprave je določena s fizično razporeditvijo razširitvenih mest na osnovni plošči, zato je bilo potrebno omejiti hitrost vodila.

Zaradi tega neskladja v hitrostih vodil, vodila PCI ni mogoče neposredno povezati s sistemskim vodilom, da bi dostopalo do pomnilnika ali procesorja. Namesto tega se ta povezuje preko posebnega premostitvenega čipa, imenovanega "južni most". Večina južnih mostov na osnovnih ploščah podpira le tri reže PCI, zato potrebujejo sistemi z več razširitvenimi režami še en premostitveni čip. Ker sam premostitveni čip zaseda eno navidezno "režo" PCI, imamo tako na voljo pet razširitvenih rež. Če bi dodali še en premostitveni čip, bi jih imeli sedem in tako naprej (boste pa težko našli osnovno ploščo z več kot petimi režami). Če ima osnovna plošča še reže ISA, je tudi zanje potreben premostitveni čip, ki povezuje vodilo PCI s počasnejšim vodilom ISA.

S povezavo vodila za vhodno-izhodne naprave na sistemsko vodilo, namesto na procesor, lahko zunanje naprave neposredno dostopajo do pomnilnika, ne da bi pri tem obremenjevale procesor. Ta tehnika ima razburljivo ime Bus Mastering. Zamislite si, da bi želeli, da vaša

Najboljših deset O vodilu

Kdo, kdaj, kje... in vse ostalo.

1 Ali so kartice z Bus Mastering združljive nazaj?
Ne. Kartico, ki ne podpira Bus Masteringa lahko namestite v katero koli razširitveno režo, kartica, ki pa podpira Bus Mastering, pa bo delovala samo v vodilu, ki ga omogoča.

2 Ali so diski S-ATA združljivi z osnovnimi ploščami z vodilom IDE?
Ne neposredno. Serial-ATA uporablja priključni kabel s štirimi žičkami in popolnoma drugačno modulacijsko shemo kot sistem IDE z 80 žičkami. Veliko osnovnih plošč ima priključna mesta za obe vrsti diskov, lahko si pa omislite tudi posebno kartico.

3 Prepričan sem bil, da je serijska povezava počasnejša od paralelne. Zakaj je Serial-ATA potem hitrejši?
V osnovi zato, ker teče pri višjih frekvencah. Modulacijska shema S-ATA je zasnovana tako, da močno zmanjša šum in omogoča popravljanje napak, zato je lahko ta povezava hitrejša od širokih paralelnih kablov.

4 Ali lahko kartico ISA namestim v režo EISA ali VLB?
Najboljše mesto za kartico ISA je koš za smeti, kar velja tudi za vse osnovne plošče, ki še podpirajo EISA ali VLB. Sta pa oba standarda stoodstotno združljiva z ISA, torej je odgovor pritrdilen.

5 Ali je res, da PC-ji ISA ne morejo uporabljati več kot 16Mb pomnilnika?
Ne ravno. Res pa je, da lahko kartice z Bus Mastering na vodilu ISA naslavljajo samo prvih 16Mb sistemskega pomnilnika. Če ima vaš sistem več kot 16Mb pomnilnika, ga razširitvene kartice ne bodo videle, razen če gonilniki naprave podatkov ne kopirajo v tistih prvih 16Mb.

V TEJ SERIJI >> PCF 27 WinXP >> PCF 28 Datotečni sistemi >> PCF 29 Windows NTFS >> PCF 30 Bios

zvočna kartica predvaja glasbo v ozadju. To dejanje bi lahko programirali tako, da bi procesor vzel prva dva bajta skladbe, ju poslal preko vodila PCI do zvočne kartice, se odpravil po naslednja dva bajta in tako naprej. Tako bi samo za predvajanje zvočne podlage za vaše delo popolnoma obremenili procesor, kar je nesmiselno. Bus Mastering omogoča, da si zvočna kartica kar sama priskrbi material za delo – za trenutek prevzame nadzor nad vodilom, prenese nekaj bajtov, prepusti nadzor drugim napravam in nato ponovno prevzame nadzor ter prenese naslednjih nekaj bajtov. Medtem lahko procesor mirno počne, kar mu pač naročite, ker ima na voljo cel del sistemskega vodila. Da bi pa Bus Mastering deloval, pa ga morata podpirati tako razširitvena kartica, kot tudi razširitvena reža. Večina rež PCI ga podpira, je pa res, da tega ne znajo vse kartice.

Takoj za procesorjem je severni most verjetno najpomembnejši čip na vaši osnovni plošči.

VODILNI PREHOD

Da bi zaobšli hitrostne omejitve na račun vodila PCI, večina PC-jev danes uporablja še režo AGP za grafične kartice. AGP pomeni Accelerated Graphics Port in razlog, da gre za vrata in ne vodilo je v tem, ker je reža namenjena izključno samo za priklop grafičnih kartic. Kljub temu pa je AGP vsekakor vodilo, grafičnim karticam pa omogoča dostop do procesorja in pomnilnika pri istih hitrostih kot sistemsko vodilo, namesto da bi to počele pri lenivskih hitrostih vodila PCI. Če se vam to zdi neelegantna navlaka, ki podira enostavno simetrijo arhitekture računalnika, niste sledili temu, kar je tukaj zapisano: zasnova vodil je v svojem bistvu navlaka, natlačena na drugo navlako, vse dokler skupna teža vseh ne ustvari nove geološke formacije.

> **SISTEMSKO VODILO IN VODILO ZA VHODNO-IZHODNE NAPRAVE STA NAJPOMEMBNEJŠI, NISTA PA EDINI**

Sistemsko vodilo in vodilo za vhodno-izhodne naprave sta najpomembnejši, obstaja pa še vrsta drugih vodil. Diske priklapljate preko vodil IDE ali SCSI, tiskalnik in skener preko vodila USB, digitalno kamero pa preko vodila IEEE1394 oziroma FireWire. Še stara serijska in paralelna vrata bi lahko označili za vodili. Vsekakor je mogoče ustvariti tudi računalnik, ki ne bi imel nikakršnih vodil: vsako komponento bi bilo mogoče neposredno povezati z vsemi komponentami, do katerih mora dostopati, in sicer z ločenimi kompleti namenskih povezav. Vodila so tako razširjena samo zato, ker poenostavljajo izdelavo in nadgradnje. Vodila služijo temu, da izolirajo strojne komponente od drugih, enako kot BIOS izolira operacijski sistem od podrobnosti strojne opreme, ki ga poganja. **PCF**

10/10

6 Ali mi lahko poveš razliko med hitrostjo in podatkovno širino vodila?
Hitrost ponazarja, kolikokrat v sekundi lahko vodilo prenese podatke. Podatkovna širina pa ponazarja število bitov, ki se prenesejo v enem urinem ciklu. Ta številka je sorazmerna s številom podatkovnih žičk v kablu ali priključku (obstajajo namreč tudi dodatne žičke za napajanje in omejitev).

7 Kako lahko izračunam podatkovno širino vodila?
Pomnožite širino s hitrostjo. 32-bitno vodilo PCI, ki teče pri 33MHz ima podatkovno širino 32 x 33 = 1.056Mbit/s, torej 132Mb/s.

8 Moja osnovna plošča nima rež ISA, a BIOS vseeno naslavlja vodilo ISA. Zakaj?
Če imate paralelna ali serijska vrata oziroma vrata PS/2, imate še vedno vodilo ISA, ker so ta vrata priključena nanj.

9 Kaj je PCI-X?
Gre za 64-bitno nadgradnjo vodila PCI, ki teče pri 133MHz.

10 Kaj je vodilo AMR?
Nekateri ga včasih celo zamenjujejo z režo AGP, gre pa za t.i. Audio Modem Riser – razširitveno režo, ki se uporablja za izolacijo integriranih modemov pred interferenco osnovne plošče.

Ste zamudili del serije? Pokličite 02 330 3301

NASLEDNJI MESEC Pomnilnik. Kako deluje? Zakaj jih je toliko? Koliko ga sploh potrebujem?

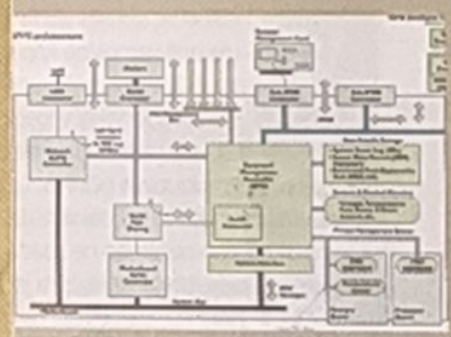
Vredno ogleda

Dodatne informacije s spleta.

The PC Guide

www.pcguide.com

Če odmislimo čuden logotip in malce neposrečeno oblikovanje, gre za solidno tehnološko stran.



Phillips

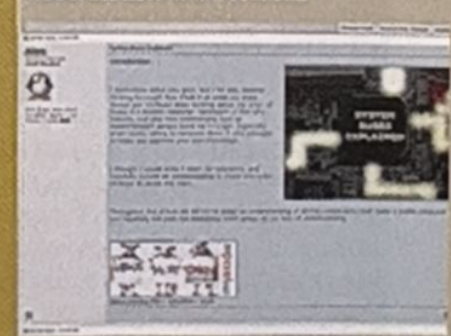
www.phillipslogic.com/support/i2c/ipmi/

Intelligent Platform Management Interface: tehnologija vodil za večje sisteme.

Intel

www.intel.com/techtrends/

Fantje, ki kujejo prihodnost, ponujajo sveže informacije o njej, vključno s 1.066MHz sistemskim vodilom!



Hypertransport

http://deviantforums.com/showthread.php?t=11649

V verjetno najdaljši objavi na forumu vseh časov je podrobno opisano vodilo za hipertransport.

Skrivnosti registra

TRETJI DEL

Ko vse odpove, preberi navodila, pravi Murphyjev zakon. Zakon Barbare Banovič se glasi nekoliko drugače: ko vse odpove, napadi register.

Vedno se splača vedeti, kako ustvariti varnostno kopijo registra in kako obnoviti register, ko ste zavozili nekaj vnosov. Prav tako se vedno splača ukiniti nekaj nepotrebnih malenkosti in vizualnih učinkov, če bo rezultat tega hitrejše in bolj tekoče delovanje sistema. A ne eno ne drugo ne spada v kategorijo zabave. Urejanje registra je lahko namreč prav zabavno, saj obstaja kar nekaj zvitih in uporabnik trikov, s katerimi lahko iz svojega sistema naredite nekaj posebnega. Nič zabavnega in posebnega ni, če spremenite sliko namizja v tako, ki bo bolj odgovarjala vašemu trenutnemu počutju. A če bodo naslovne vrstice programov, kot je *Windows Media Player* kar naenkrat nosile vaše ime, bodo manj izkušeni uporabniki računalnikov kar obnemeli. In prav zato si bomo tokrat ogledali, kako v registru prilagoditi Windows vašim željam in muham ter s tem dokazali, da register ni namenjen le dolgočasnim domačim opravilom in da je z njim mogoče početi kaj razburljivejšega od sesanja.

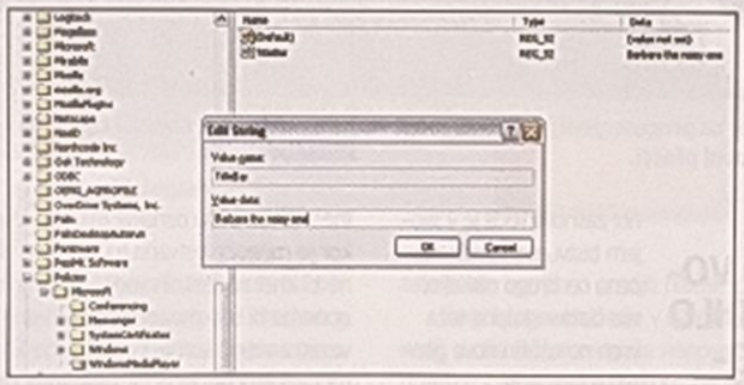
OSEBNI WMP

Windows Media Player je, kljub mnenju mnogih, prav fin medijski predvajalnik. Če nimate neke strašne želje po tem, da bi nameščali celo goro namenskih predvajalnikov, vam bo gotovo prav fino služil. Zakaj bi torej uporabljali neosebno aplikacijo, če vas lahko program že z naslovno vrstico prisrčno pozdravi?

Windows Media Player 9 seveda ponuja celo goro možnosti za prilagajanje, od preoblek in barvnih shem, v vmesniku pa ne ponuja možnosti, da nanj zapisali svoje ime. Zato pa lahko z majhnim posegom v register dosežete, da bo naslovna vrstica nosila točno takšno ime, kot si želite.

Pred imenom, ki ga boste vnesli, bo vedno stalo "*Windows Media Player* provided by", kar pomeni, da bo vaše ime sedlo na to mesto kot otroški prst v stopljeno čokolado.

Postopek je enostaven: odprite urejevalnik registra in poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft**, iz menija **Edit** izberite **New→Key** in ga preimenujte v **WindowsMediaPlayer**. Odprite ta ključ in ustvarite nov niz (**Edit→New→String Entry**) ter ga preimenujte v *TitleBar*. Z desnim gumbom miške kliknite na niz in vnesite želeno besedilo. Zaprite urejevalnik registra, zaženite *Windows Media Player 9* in se naslajajte nad novo pridobitvijo v naslovni vrstici.



ZGORAJ Nov niz omogoča spremembo vsebine naslovne vrstice.

DESNO *WMP* po vaših željah.

OUTLOOK NA PLADNJU

Vsi, ki ste odvisni od pravočasne komunikacije, se gotovo dobro zavedate dejstva, kako pomembni so odprti komunikacijski kanali, saj dandanes že vsi pričakujemo hitre odgovore na e-pošto. Boste pa gotovo težko hitro odgovorili, če sporočila sploh še niste videli, zato je odjemalec za e-pošto na vašem računalniku gotovo stalno odprt. Stalno odprte aplikacije pa so pogosto nadležne, saj jih je potrebno stalno pomanjševati, da bi prišli do namizja. Tukaj pride prav bližnjica na tipkovnici **[Win] + [D]**, ki pomanjša vsa okna, a vas a ne bo rešila gore ikon v opravilni vrstici. Prav zato je veliko enostavneje, če bi lahko Outlook preprosto pomanjšali v sistemski pladenj in s tem pridobili nekaj prostora na namizju, ko program ni v uporabi. Ko bi prispelo novo sporočilo, bi program zaigral svojo pesmico in v sistemskem pladnju bi se pojavila ikona novega sporočila. Če se vam zdi to fina ideja, bo potreben majhen poseg v register.

Zaženite urejevalnik registra in poiščite ključ **Outlook Preferences** v **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\10.0\Outlook\Preferences**. Ustvarite novo vrednost **DWORD** (**Edit→New→DWORD value**) in jo preimenujte v **MinTo Tray**. Z desnim gumbom kliknite nanjo, izberite **Modify** in jo spremenite v **1**. Ko boste naslednjič zagnali *Outlook* in pritisnili na gumb za pomanjšanje okna, se bo to skrilo v sistemski pladenj, okno pa lahko potem obnovite z dvoklikom na ikono.

> **VAŠE IME BO V NASLOVNO VRSTICO SEDLO KOT OTROŠKI PRST V STOPLJENO ČOKOLADO**

ZAUSTAVITE WINDOWS MESSENGER

Windows Messenger je uporaben programček za internetni klepet, ki je del Windows XP. Če ga uporabljate, se ga seveda ne boste želeli kar znebiti, če pa v te namene uporabljate kak drug program ali če vas internetni klepet sploh ne zanima, pa je že samo dejstvo, da se neka aplikacija zaganja brez vašega privolijenja, dovolj nadležno, da se je boste želeli znebiti. Zagon skupaj s sistemom, samodejno prijavljanje in zagon z *Outlookom* ali *Outlook Expressom* lahko onemogočite v samem *Messengerju*, če se ga pa želite trajno znebiti, bo potrebno malce pobrskati po registru.

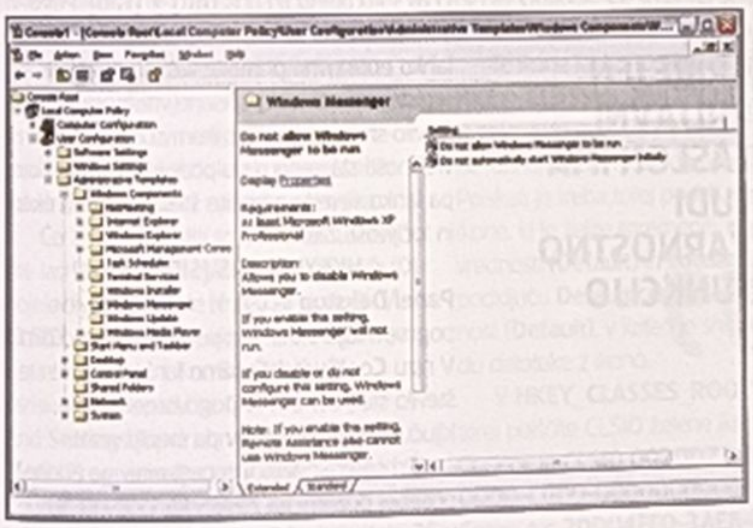
V urejevalniku registra poiščite ključ **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Outlook Express** in v njem ustvarite novo vrednost **DWORD** (**Edit→New→DWORD value**). Preimenujte vrednost v **HideMessenger**, z desnim gumbom miške kliknite nanjo, izberite **Modify** in vrednost spremenite v **2**.

Za trajno onesposabljanje *Windows Messengerja* pa obstaja v Windows XP Professional alternativna možnost. Pojdite na **Start→Run** in v vnosno polje vpišite `mmc`. Ko

www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

se odpre **Microsoft Management Console**, izberite **File→Add/Remove Snap-In**. V novem pogovornem oknu kliknite na **Add** in odprlo se bo še eno pogovorno okno **Add Standalone Snap-In**. V njem izberite **Local Computer Policy** in z **OK** potrdite izbiro v obeh oknih. Pojdite na **Local Computer Policy→User Configuration→Administrative Templates→Windows Components→Windows Messenger**. V desnem delu okna boste videli dva vnosa, in sicer **Do not allow Windows Messenger to be run** in **Do not automatically start Windows Messenger initially**. Če bi se radi *Messengerja* trajno znebili, z desnim gumbom miške kliknite na vsakega od vnosov, izberite **Properties** in v novem pogovornem oknu, na jezičku **Settings**, izberite možnost **Enable**. Kliknite na **OK**, zaprite konzolo in potrdite shranjevanje sprememb.

TISTI BOLJ NEMARNE SORTE BOSTE NAMIZJE ŽELELI POGOSTEJE OČISTITI



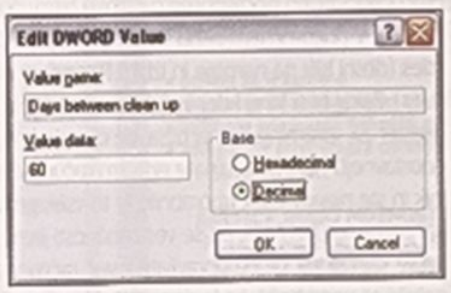
ZGORAJ Register ni edino mesto, kjer se lahko znebite messengerja.

ČIŠČENJE NAMIZJA

Če se vaša miza skriva pod nerazpoznavnim kupom nesnage, obstaja možnost, da je tudi vaše namizje v podobno neorganiziranem stanju. Windows XP občasno zažene čarovnika za čiščenje namizja, ki z namizja odstrani vse ikone, na katere že dalj časa niste kliknili, in jih shrani v posebno mapo na namizju – podobno kot bi star papir z mize pometli v predal.

Tisti, ki ste bolj nemarne sorte, boste verjetno želeli namizje očistiti pogosteje in obratno, če ste redoljubne sorte ali če se znajdete v zmedi na namizju, vam čarovnikovi predlogi vsaka dva meseca ne bodo ravno po volji. V vsakem primeru je mogoče pojavnost čarovnika prirediti lastnim potrebam. To je seveda mogoče (presenečenje!) spremeniti v registru.

Odprite torej urejevalnik registra in poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Desktop\CleanupWiz**. V vrednosti **DWORD Days between clean up** je zapisan časovni interval zagona čarovnika. Z desnim gumbom miške kliknite na to vrednost in izberite **Modify**. V novem pogovornem oknu je potrebno vrednost spremeniti iz heksadecimalne v decimalno (pod **Base** izberite možnost **Decimal**), nato pa vnesite želeno vrednost.

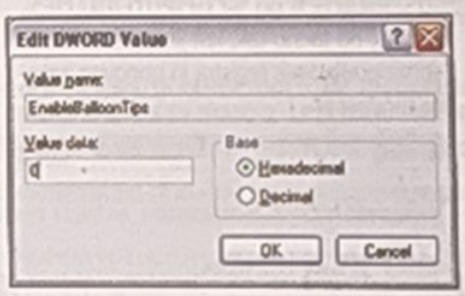


WINDOWS KOT STRIP

O balončkih z obvestili, ki se občasno pojavljajo ob sistemskem pladnju, so mnenja precej deljena. Enim se zdijo ta obvestila sila uporabna, drugim pa že pošteno najedajo živce. Vsekakor je res, da je prvič vsako obvestilo dobrodošlo, saj vam bo ob prvem zagonu sistema Windows XP ponudil izlet skozi njegove možnosti in funkcije, ko se prvič prijavite na internet vam bo predlagal, da ustvarite potni list za .NET, videli boste obvestila, ko se prekine omrežna povezava ali ko se uspešno prijavite v omrežje in podobno. Vse to so uporabne in dobrodošle informacije.

Seveda pa obstaja precejšnja skupina ljudi, ki se jim zdijo tovrstna obvestila popolnoma odveč in bi bili pripravljeni tudi ugrizniti v monitor, samo da bi se jih znebili. Takšno početje pa bi lahko imelo daljnosežne posledice in bi zahtevalo precej časa bolečih zobozdravstvenih posegov. Če niste mazohist in če si ne želite obsežnega rovarjenja po zobovju in prenašanja nečloveških muk (a je videti, da se avtorica boji zobozdravnikov kot hudič križa?), se boste raje lotili onemogočanja teh obvestil v registru.

V urejevalniku registra poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced**. Znotraj tega ključa ustvarite novo vrednost **DWORD** (**Edit→New→DWORD value**) in jo poimenujte **EnableBalloonTips**. Če vrednost nastavite na **0**, boste obvestila onemogočili. Če jih boste začeli pogrešati, vrednost samo spremenite v **1**. Ker gre za spremembo trenutnih uporabniških nastavitev, se boste verjetno morali odjaviti iz sistema in ponovno prijaviti.

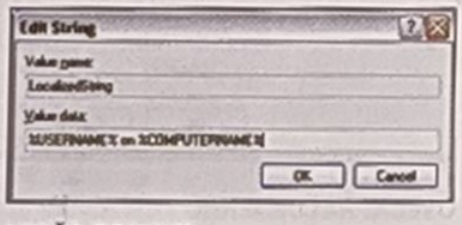


OSEBNI RAČUNALNIK

Če se vam je zdela prej opisana sprememba naslovne vrstice *Windows Media Playerja 9* dobra finta, potem vam bo ta še bolj všeč: pokazali vam bomo, kako lahko računalnik pripravite do tega, da bo prikazoval ime prijavljenega uporabnika namesto My Computer v meniju **Start**. Na enak način lahko

prikažete celo ime računalnika, na katerem teče Win XP. Če bi, na primer, z računalnikom v pisarni, delal uporabnik Gregor, bi se namesto napisa **My Computer** izpisalo **Gregor on pisarna**. Če bi se Gregor odjavil in bi se na isti računalnik prijavil Ivo, bi se izpisalo **Ivo on pisarna**. Majhne svari so včasih tako simpatične...

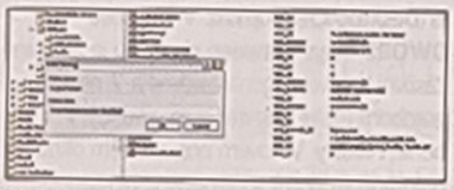
Pa gremo: odprite urejevalnik registra, izberite **HKEY_CLASSES_ROOT**, izberite **Edit→Find** in v iskalno polje vnesite **20D04FE0**. S tem boste na hiter način našli ključ **HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}**. Vrednost, ki jo je potrebno prirediti, se imenuje **LocalizedString**. Tega razširljivega niza pa ni najbolj priporočljivo neposredno spreminjati, zato ga najprej preimenujte v **Localized String.old**, da ga lahko obnovite, če se kaj zalomi. Sedaj z izbiro **Edit→New→Expandable String Value** in ga preimenujte v **Localized String**, s čimer boste zamenjali vnos, ki ste ga pred tem preimenovali. Z desnim klikom miške kliknite na novo različico niza **Localized String** in spremenite njegovo vrednost v **%USERNAME% on %COMPUTERNAME%**. Vnos naj bo točno tak, kot je zapisan tukaj. Zaprite urejevalnik registra in ponovno zaženite računalnik.



LEPŠA PRIJAVA

Ali ima vaš računalnik več uporabnikov? Zakaj jim ne bi pustili sporočila kar v prijavnem oknu? Z majhnim posegom v register lahko dosežete, da se bo v prijavnem oknu izpisalo kratko obvestilo, ki ga bodo uporabniki prebrali, še preden se prijavijo v sistem. V prijavnem oknu lahko uporabnikom pustite kakršno koli sporočilo, šalo, navodila ali opomnik. Ta prilagoditev pa je uporabna tudi kot varnostni ukrep: če ima vaš računalnik prirejen prijavni zaslon, lahko s tem odvrnete potencialne tatove, ki računalniško niso najbolj podkovani. Je že res, da je sporočilo mogoče enostavno odstraniti, a bodo oportunisti vseeno dvakrat premislili, preden se bodo tega sploh lotili.

Da bi pa ta trik deloval, je potrebno spremeniti nekaj možnosti v nadzorni plošči. Odprite **User Accounts** in kliknite na **Change the way users log on or off**. V oknu **Select logon and logoff options** odstranite ključkí pred **Use Welcome Screen** in **Use Fast User Switching**. Nato zaženite urejevalnik registra in poiščite ključ **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon**. V tem ključu ustvarite niz **LogonPrompt** (**Edit→New→String Value**). Z desnim gumbom miške kliknite na niz in ga priredite, da bo vseboval želeno sporočilo. Ko se ponovno prijavite, se bo vaše sporočilo izpisalo v prijavnem oknu.



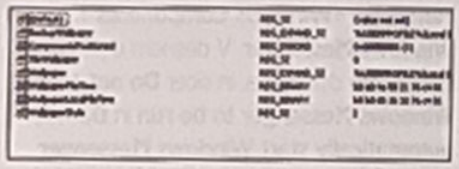
TAPETA

Spreminjanje ozadja in lastnosti namizja je precej enostavno početje, vse pa lahko hitro opravite v pogovornem oknu **Display Properties** (desni klik na namizje in izbira **Properties**). Zakaj bi si torej kdor koli želel uporabljati register za spreminjanje namizja, če obstaja enostavnejši način? Če imate en sam računalnik in ste njegov edini uporabnik, je to vsekakor samo izguba časa, pa še več možnosti je, da se kaj zalomi; če pa upravljate z več računalniki ali uporabniki, pa je ponavljajoče se spreminjanje lastnosti zaslona še kako nadležno – in tukaj pridejo prav nekatere možnosti za hitro in masovno uvajanje sprememb.

Ključ **HKEY_USERS\{SID}\Software\Microsoft\Internet Explorer\Desktop\General** (**{SID}** je varnostni identifikator za račun, ki ga urejate) vsebuje razširljiv niz, imenovan **Wallpaper**. Niz predstavlja pot do slike ozadja. Niz v istem ključu (**Wallpaper Style**) vsebuje navodila za raztegovanje slike, da ustreza velikosti namizja. Če je vrednost **2**, pomeni, da je slika raztegnjena čez celotno namizje, **0** pa pomeni izvirno velikost slike. V istem ključu se nahaja tudi niz **TileWallpaper**. Če je vrednost nastavljena na **0**, se slika na namizju ne bo ponavljala, če pa je vrednost **1**, pa se bo.

V ključu **HKEY_USERS\.DEFAULT\Control Panel\ Desktop** so shranjene nastavitve za privzetega uporabnika. Niza **WallpaperOriginX** in **WallpaperOriginY** določata koordinate za spodnji levi kot slike ozadja. S spreminjanjem teh vrednosti lahko postavite manjšo sličico v kateri kot zaslona, ne le na sredino.

Če vam ni najbolj jasno, kateri varnostni identifikator (**SID**) v ključu **HKEY_USERS**, poskusite odpreti vse podključe in poiskati kaj znanega. Če, na primer, uporabljate *Outlook Express*, boste v podključu **Identities** našli svoje uporabniško ime.

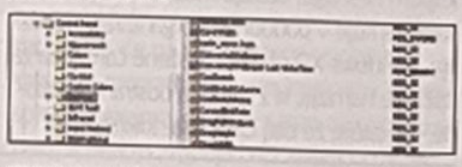


PREKLAPLJANJE PO MERI

V registru je mogoče prirediti celo način, na katerega v Windows preklapljate med programi. Med okni lahko namreč preklapljate na dva načina: s klikom na gumb v opravilni vrstici ali s kombinacijo tipk **[Alt] + [Tab]**. Pogovorno okno, ki se odpre ob pritisku na tipki, lahko enostavno priredite vašim potrebam. V registru so namreč zapisane vrednosti za število stolpcev in vrstic ikon v oknu. Privzeti vrednosti sta sedem stolpcev in tri vrstice, kar pa lahko seveda priredite številu aktivnih oken in ločljivosti zaslona.

Ključ **HKEY_USERS\{SID}\Control Panel\Dekstop** je tisti, ki skriva nastavitve pogovornega okna za preklapljanje med okni. V nizu **CoolSwitchColumn** lahko spremenite število stolpcev ikon v pogovornem oknu, v ključu **CoolSwitchRow** pa število vrstic.

Pri spreminjanju teh nastavitev pa bodite posebej pozorni na zaslonsko ločljivost. Ikone v 25 stolpcih in 50 vrsticah vam bodo le malo pomagale, če bo pogovorno okno na koncu tako veliko, da se sploh ne bo moglo stlačiti na zaslon.



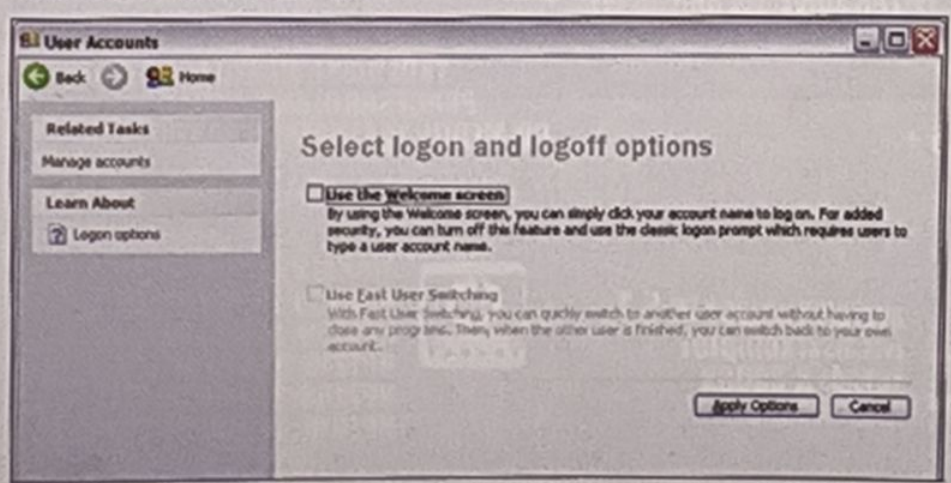
TIPKOVNICA

Celo način, na katerega vaša tipkovnica komunicira z Windows XP je mogoče prirediti. Lep primer takšne možnosti je tipka **Num Lock**. Nekaterim uporabnikom bolj odgovarja, če se ta tipka ob zagonu Windows samodejno aktivira, nekaterim pa ne. To je seveda mogoče nastaviti v BIOS-u, a to pomeni, da boste morali za vsako spremembo brskati po nastavitvah BIOS-a, namesto da bi z zadevo elegantno opravili kar znotraj sistema.

Večina nastavitev za tipkovnico se skriva v ključu **HKEY_USERS\{SID}\Control Panel\Keyboard**, spreminjate pa lahko odzivni čas tipkovnice in hitrost, da ju priredite načinu tipkanja za vsakega uporabnika.

Niz **InitialKeyboardIndicators** v tem ključu določa, ali bo tipka **Num Lock** aktivirana ob zagonu (vrednost **2**) ali ne (vrednost **0**). **KeyboardDelay** je niz, ki določa, kako dolgo morate držati pritisnjeno tipko, preden se aktivira samodejno ponavljanje znaka. Vrednost tega niza je običajno nastavljena na **1**, ta čas pa lahko podaljšate, če jo spremenite v **2** ali **3**, lahko pa ga tudi skrajšate, če vrednost

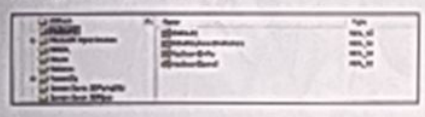
PRIREJEN PRIJAVNI ZASLON IMA TUDI VARNOSTNO FUNKCIJO



DESNO Če želite puščati sporočila v prijavnem oknu, je potrebno spremeniti način prijavljanja

spremenite v **0**. **KeyboardSpeed** določa, kako hitro se pojavljajo znaki, ko je aktivirano samodejno ponavljanje, vrednosti pa se gibljejo od **0** do **31**. Najvišja vrednost pomeni 30 znakov v sekundi, najnižja pa okoli dva znaka.

Seveda pa je mogoče vse te vrednosti spreminjati v nadzorni plošči (**Control Panel→Keyboard**, možnosti **Repeat Delay** in **Repeat Rate**).



DODATKI ZA MENI START

S poznavanjem registra oziroma natančneje s poznavanjem identifikatorjev razredov (CLSID) vam omogoča prilagajanje menija **Start**. Do nadzorne plošče lahko že tako ali tako dostopate preko menija start, z nekaj manjšimi prilagoditvami pa lahko na enak način dostopate celo do aplikacij znotraj nje. Če priredite mapo **Printers**, lahko iz menija **Start** neposredno dostopate tudi do vseh nameščenih tiskalnikov in se tako znebite vmesnika.

Če želite izkoristiti to možnost, ustvarite lastno mapo za vsakega od želenih objektov in ji dodelite ime, ki mu sledi **CLSID** v zavitih oklepajih. Ime in **CLSID** je potrebno ločiti s piko. Odprite torej raziskovalca in poiščite **C:\Documents and Settings\[uporabniško ime]\Start Menu\Programs** (**[uporabniško ime]** je ime vašega uporabniškega računa v Windows XP). Znotraj te mape ustvarite novo mapo. Za primer vzemimo, da želite v meni **Start** dodati nadzorno ploščo – novo mapo preimenujte v **Control Panel.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}**. Ikona mape se bo spremenila v ikono aplikacije, ki jo predstavlja in v mapi **Programs menija Start** se bo pojavila možnost **Control Panel**. Za tiskalnike je ime mape **Printers. {2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002B30309D}**, za koš pa **Recycle Bin. {645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}**.

NEPOŽREŠNA OKNA

Ena največjih prednosti Windows je možnost premikanja oken po želji. Svoj čas, ko so bili računalniki še bolj počasne sorte, je sistem med vlečenjem okna pokazal samo njegove obrise, danes, ko procesorji brez težav opravijo s tovrstnimi opravili, pa je med vlečenjem vidna celotna vsebina okna. Če želite bolje izkoristiti vire, ki jih imate na razpolago, se včasih splača to možnost izklopiti. V registru lahko prav tako spremenite občutljivost Windows na klikanje in vlečenje oken. Vsi, ki nimate ravno mirne roke, lahko priredite, kako daleč je potrebno povleči z miško, preden Windows to zazna kot vlečenje. In seveda obratno.

Če želite spremeniti način premikanja oken, da bodo med premikanjem vidni samo obrisi, poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop** (ali **HKEY_USERS\[SID]\Control Panel\ Desktop**, če spreminjate nastavitve nekoga drugega). Z desnim gumbom miške kliknite na niz **DragFull Windows**, izberite **Modify** in spremenite vrednost z **1** v **0**. V istem ključu lahko priredite tudi občutljivost vlečenja, in sicer v nizih **DragHeight** in **DragWidth**, v katerih so shranjene vrednosti, ki označujejo minimalen navpičen oziroma vodoraven premik, preden se aktivira operacija vlečenja.

SISTEMSKE IKONE

Večino ikon v Windows lahko brez težav spremenite, če kliknete na ikono in izberete **Properties Y Change Icon**. To pa ne velja za ikone bližnjic, kot so My Computer, My Network Places, Recycle Bin ali Outlook. Če jih želite spremeniti, bo potreben poseg v register.

Te ikone lahko spremenite v ključu **HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID**, ki vsebuje celo vrsto podključev, ki so poimenovani po identifikatorjih razreda objekta (CLSID). Poiskati je treba torej podključ sistemske ikone, ki jo želite spremeniti, in prirediti vrednosti (**Default**) in **LocalizedString**. V podključu **DefaultIcon** boste našli vrednost (**Default**), v kateri je shranjena pot do datoteke z ikono.

V **HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID** torej poiščite CLSID želene ikone. Za *Outlook* je **CLSID 0020D75-0000-0000-C000-000000000046**, za My Computer **20D04FE0-3AEA-1069-A2D808002B30309D**, za My Network Places **208D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D** in za Recycle Bin **645FF040-5081-101B-9F08-00AAAA2F954E**.

Ko najdete pravi CLSID, v njem preimenujte niza (**Default**) in **LocalizedString** tako, da jima dodate končnico .old. Izberite **Edit→New String Value** in nov niz poimenujte (**Default**), ter **Edit→New Expandable String Value** z imenom **LocalizedString**. Niza priredite tako, da bosta vsebovala naslovno besedilo, ki ga želite (to ime bo nosila ikona). V podključu **DefaultIcon** poiščite razširljiv niz (**Default**) in po opisanem postopku ustvarite novega (stare nize pustite, kot so, da lahko povrnete izvirno stanje, če se kaj zalomi ali če si premislite), vanj pa kot podatkovno vrednost vnesite pot do nove ikone.

KONEC DOBER...

Tako, pa smo zaključili še en sklop brkljanja po registru. A ne mislite, da je do zdaj povedano vse, kar lahko počnete z urejevalnikom registra. Naštete možnosti so samo prvi korak v napredno urejanje registra, kaj vse pa še lahko počnete, pa vam bomo predstavili naslednji mesec, vključno z nekaterimi programi, ki omogočajo enostavnejše prirejanje registra v grafičnem vmesniku, brez prebijanja skozi gore ključev. **PCF**

TECH TRADE

www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

SPREMLJAJTE DOGAJANJE NADZOROVANEGA PROSTORA NA DALJAVO PREKO ZAŠČITENEGA UPORABNIŠKEGA SPLETNEGA VMESNIKA NA INTERNETU, KADARKOLI TER KJERKOLI SE NAHAJATE. POSNAMITE DOGAJANJE NA TRDI DISK TER Z ENOSTAVNIM ORODJEM HITRO PREGLEJTE DOGAJANJE OB DOLOČENI URI TER DNEVU.

GeoVision

ZA VIDEO NADZOR STANOVANJSKIH HIŠ IN POSLOVNIH PROSTOROV PRIPOROČAMO VIDEONADZORNO KARTICA GV250-4 (ZA VGRADNJO V RAČUNALNIK) Z LASTNOSTMI:

- priklop za 4 kamere
- snemanje in predvajanje: 16 slik/sek
- ločljivost snemanja 640x480 pik
- kompletna programska oprema
- snemanje samo gibanja
- pregledovanje posnetih materialov po datumu, uri...
- možnost nadzora preko mreže, interneta, modema
- kapaciteta 80GB trdega diska zadostuje za 30 dni!

samo 59.900,- SIT

KARTICE IMAJO MOŽNOST PRIKLOPA ZA 4/6/8/16 KAMER. ODLIKUJE JIH ODLIČNA PROGRAMSKA OPREMA, KI SE STALNO RAZVIJA IN IMAJO 2 LETI GARANCIJE.

NOVOST NA SLOVENSKEM TRŽIŠČU:

ZAVARUJTE SVOJE PREMOŽENJE Z VODOODPORNIMI IR KAMERE, KI PRIKAZUJEJO SLIKO V POPOLNI TEMI! ZA JASNOST TER ČISTOST SLIKE PA POSKRBIJO SONY CCD SENZORJI.

-DNEVNO/NOČNA VODOODPORNA BARVNA KAMERA VC-819D(1/4" SONY CCD,420TVL) samo 29.900,- SIT
-DNEVNO/NOČNA VODOODPORNA BARVNA KAMERA VC-827D(1/3" SONY CCD,420TVL) samo 39.900,- SIT

ZAUPANJE JE DOBRO, NADZOR JE BOLJŠI!

-MINI BREZŽIČNA DNEVNO/NOČNA KAMERA 208C + SPREJEMNIK... samo 19.900,- SIT

MODNA OHIŠJA Z 350W NAPAJALNIKI PO SUPER CENAH!
KODA: 22170 OHIŠJE-IVORY...samo 7.490,- SIT , KODA: 22167 OHIŠJE-ČRNO...samo 7.980,- SIT
KODA: 22169 OHIŠJE-SREBRNO.....samo 7.990,- SIT

Prenosnik Prestigio* z *Intel® Centrino*(tm) Pentium - M 1.3 GHz procesorjem;256mb ddr rama,15" LCD,combo 8x DVD, 24x CDRW, čitalcem SM,MMC kartic ...samo 253.900,- SIT

USB prenosni disk - ključek 128MB USB 2.0 FLASH DISK... samo 8.890,- SIT
USB prenosni disk - ključek 256MB USB 2.0 FLASH DISK... samo 16.340,- SIT

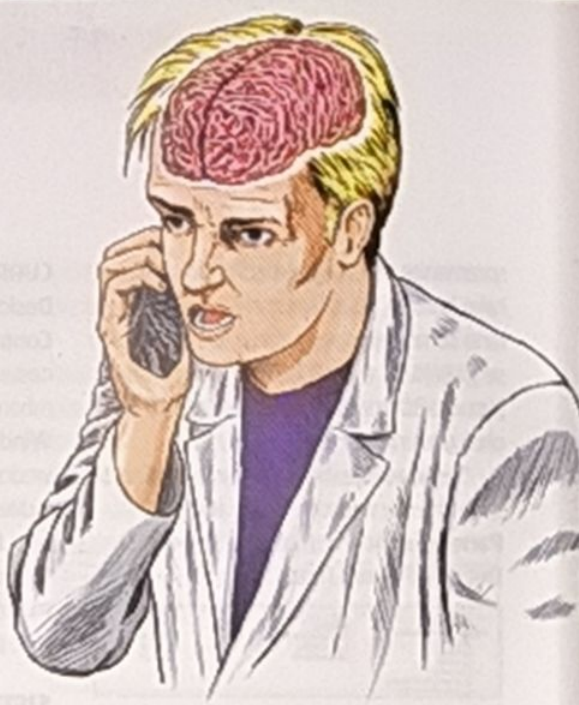
ZVOČNIKI SUB+WOOFER 980W 2:1+ FM RADIO Zvočni sistem Mercury Vas preseneti z obliko izvzokom. 2.1 prostorski zvok je kakovosten od globokih tonov do srednjih in pri visokih zadovolji s čistostjo zvoka... samo 6.420,- SIT

DIVX PREDVAJALNIK KISS DP 1000 S PODPORO ZA SLO PODNAPISE! ... samo 44.900,- SIT
TV KARTICA Mercury omogoča TV, video snemalnik, zajem slike v visoki ločljivosti, uporaba video konference, poslušanje FM radio, prebiranje teletexta, priložen daljinski upravljalec ... samo 10.790,- SIT

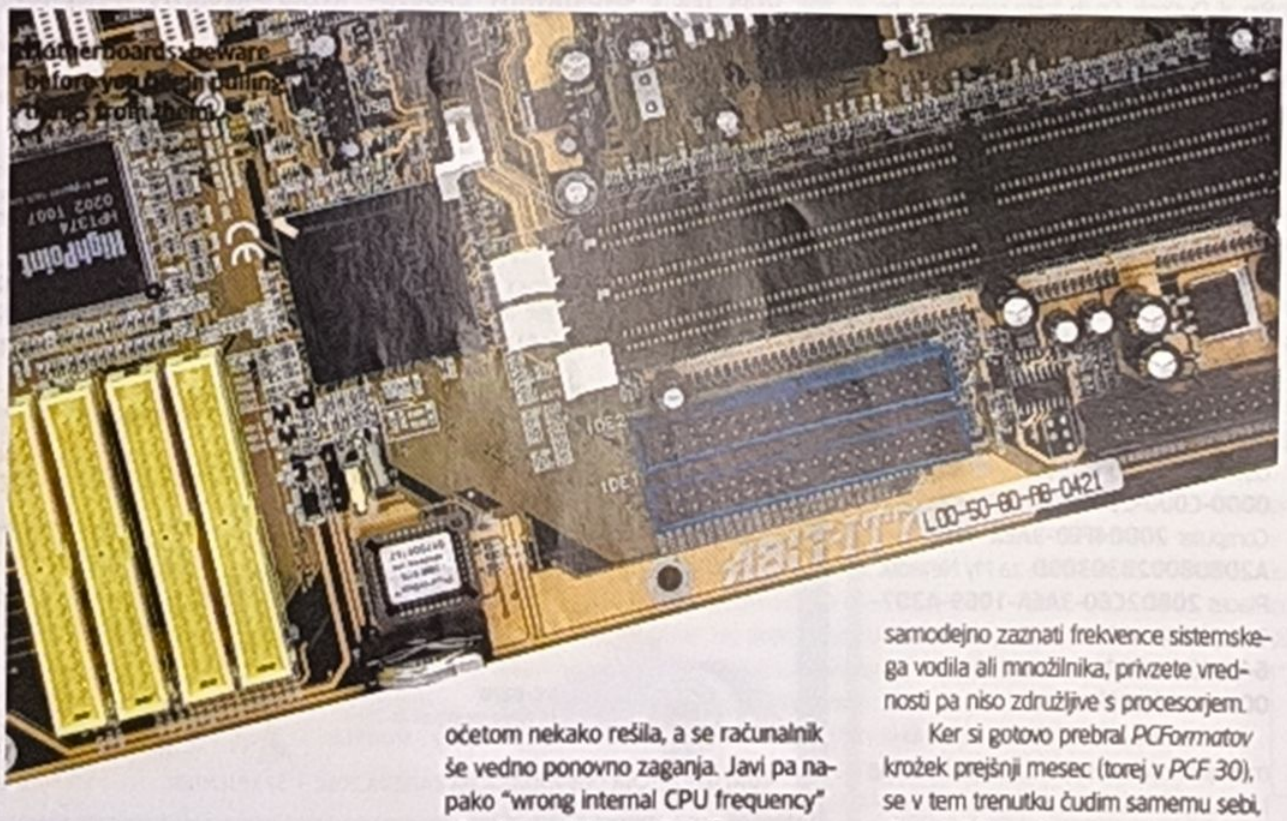
www.techtradecenter.si

VSE CENE SO Z DDV!

Vprašajte Gregorja...



Medtem ko poti krvav pot, pomešan z visokimi dozami kofeina, Gregor poskuša dešifrirati vaše težave in vam servirati rešitve, vredne samega kralja Salomona.



BIOS

Baterijske težave

VPred kratkim se je pokvaril očetov računalnik. Vse se je začelo s tem, da je bilo vse v DOS-u popačeno. Povedano nama je bilo, da je BIOS okužen z virusom, zato sva za nekaj časa odstranila baterijo. To ni pomagalo, povrhu vsega pa sva ugotovila, da je polovica pomnilnika kar izginila in ga je, namesto 128Mb le še 64Mb. In kot da to ne bi bilo dovolj, se zdaj računalnik ponovno zažene, namesto da bi se zaustavil, in če ga po ponovnem zagonu ugasnem, se naslednjič zažene kar v BIOS. Težave s čudnim tekstom v DOS-u in pomnilnikom sva z očetom nekako rešila, a se računalnik še vedno ponovno zaganja. Javi pa napako "wrong internal CPU frequency" ali nekaj podobnega. Zakaj?

MATJAŽ

OTo, da sta odstranjevala baterijo je bil tako neumen manever, da sploh ne vem, kje bi začel kritizirati. No, začniva z dejstvom, da baterija sploh ne napaja BIOS-a. Ta namreč ne rabi lastnega vira energije, ker je shranjen v pomnilniku flash. Baterija je namenjena pomnilniku CMOS, ki pa ne vsebuje izvršilne kode in zato v nobenem primeru ne more biti okužen s kakršnim koli virusom.

Naloga CMOS-a je ta, da hrani vse parametre za BIOS. S tem, ko sta odstranila baterijo, so se vse nastavitve ponastavile v tovarniško privzete. Očitno je, da očetova osnovna plošča ne zna samodejno zaznati frekvence sistemskega vodila ali množilnika, privzete vrednosti pa niso združljive s procesorjem.

Ker si gotovo prebral *PCFormatov* krožek prejšnji mesec (torej v *PCF 30*), se v tem trenutku čudim samemu sebi, da se sploh trudim s tem odgovorom. Zakaj se torej ne zapreš v sobo, prebereš prejšnjo številko *PCF* in poiščeš točne nastavitve za sistemsko vodilo in množilnik za procesor ter vsega skupaj ne nastaviš v CMOS-u? No, ko boš to storil, nastavitve zapiši na list papirja in ga varno shrani za naslednjič, ko ti bo kapnilo, da bi sporadično odklapljal stvari.

www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

Napajalniki

Koliko vatov?

VKako naj ugotovim, koliko vatov moj PC "pije" iz napajalnika? Rad bi modificiral ohišje in ne bi rad preobremenil napajalnika z dodatnimi ventilatorji in katodnimi lučkami.

ROBI

OPrav fin kalkulator v te namene boš našel na **www.jscustompcs.com/power_supply**, a ne

Hitri kviz

Gregor je hudo pameten. Ste vi tudi?

1 **Katero ime je nosila domena čisto prvega spletnega strežnika?**
a) nxoc01.cern.ch
b) info.cern.ch
c) test.cern.org
d) timbernerslee.com

2 **Koliko povezanih PC-jev bi morali simulirati za 31-kubitni kvantni računalnik?**
a) 31
b) 32
c) 64
d) odvisno od tega, kako hiter naj bi ta računalnik bil.

3 **Kaj pomeni ABNF?**
a) Asynchronous Bitstream Network Forwarding
b) Automatic Binary Namespace Filtering
c) Augmented Backus Naur Form
d) Active Biased Negative Field

4 **Kaj je Augmented Backus Naur Form?**
a) Šola modernih umetnosti
b) Tehnika vlivanja cementa
c) Kibernetični implantati
d) Metasintaksa za opisovanje programskih jezikov

5 **Katera grafična kartica omogoča najvišje število slik v sekundi v *Call of Duty*?**
a) GeForce FX 5950U
b) Radeon 9800 XT
c) Radeon 9800 Pro 256
d) Parhelia 128

Odgovori so na strani 94.

Tehnična pomoč za nič tolarjev

Vam računalnik najeda rano v želodec? Pišite Gregorju na mraz@pcformatslo.net, če vam uspe usposobiti PC, ali mu pošljite papirnato pisemce na PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor.

Koliko vatov? Dodaten ventilator zahteva več energije.

skrbi, saj ventilatoji porabijo le po dva vata, katodne lučke pa po tri. Če tvoj napajalnik v tem trenutku brez naprezanja napaja PC, ti dodatki ne bi smeli vplivati na delovanje. Saj tudi kameli ne bi kar počila hrbtenica zaradi pol kile peska.

Tipkovnice

Kratek stik

V Pred kakšnim mesecem sem po tipkovnici mojega notesnika polil šipkov čaj. Mislil sem, da sem stvar rešil s tem, da sem notesnik takoj obrnil na glavo in ga celo uro sušil s sušilnikom za lase. Zdaj je v bistvu vse v redu, le da niti ena od tipk [Shift], [Control] in [Alt] ne dela, imajo pa čudne učinke. Če držim tipko [Shift], določene druge tipke preprosto ne delajo. Ali je to mogoče popraviti? Lahko to naredim kar sam?

BORUT

O Osebno se mi zdi pasivno sušenje boljša ideja kot sušilnik za lase. Vezja lahko namreč s sušilnikom preveč segreješ, sama sila izpihanega zraka pa tekočino potisne samo še globlje v notesnik. Rešitev pa je odvisna od tega, kako velika je bila skodelica čaja, koliko zagrizen delavec si in seveda od tvoje sladkosnednosti. V najslabšem primeru imaš rad čaj, v katerega vsuješ toliko sladkorja, da žlica kar sama stoji v skodelici in si deloholik, ki si vse prehrambene izdelke stalno nosi k računalniku. Naj pojasnim: če je bil tvoj notesnik prižgan, ko je šipkova brozga letela v njegovi smeri, je bila možnost, da si s tem uničil kakšna vezja, neprimerno večja, kot če je bil notesnik ugasnjen. To seveda ne pomeni, da se ugasnjenemu notesniku ne more nič zgoditi, saj je baterija še vedno na svojem mestu, a mora tekočina prodreti veliko globlje, da bi uničila aktivno vezje.

Pri računalniku je najbolj varno piti vodo, črno kavo ali nesladkan čaj. Kakor hitro v pijačo dodaš mleko ali sladkor, se bodo tipke na tipkovnici začele lepiti. V tvojem primeru pa imamo tipkovnico, ki je že suha, pa ne dela pravilno. Srčno upaj, da je krivec za to "sladke" sorte, saj je sladkor mogoče očistiti. Razstavi ohišje, odklopi tipkovnico in jo za nekaj časa namoči v destilirano vodo (ki je med ostalim prav dober izolator), nato pa jo počasi posuši pri sobni temperaturi. Če (ali, bolj realistično, ko) zadeva še vedno ne bo delovala, poišči kakšnega spretnega mulca in ga pripravi do tega, da ti bo naredil novo tipkovnico iz zamaškov kokakole in plastelina.

Stopnice

Oddaljena zaustavitev

V Nujno potrebujem tvojo pomoč. Imam dva računalnika, enega v spalnici in enega v dnevni sobi. Zvečer mi gre strašno na živce, ko se moram plaziti po stopnicah v prvo nadstropje hiše, da bi ugasnil računalnik v dnevni sobi. Oba računalnika sta povezana v omrežje in rad bi vedel, če obstaja možnost, da bi drugi računalnik oddaljeno ugasnil. Na obeh računalnikih je Win 98.

NEVEN

O A me zafrkavaš? Tisti, ki je obupan zaradi enega sprehoda po stopnicah na dan, živi v svetilniku ali pa ni ravno "športne" postave. Zakaj računalnika v dnevni sobi ne ugasneš na poti do spalnice? Zakaj bi ga sploh ugašal? Preprosto nastavi BIOS tako, da se bosta monitor in trdi disk ugasnila po pol ure, pa naj računalnik lepo pri miru ždi čez noč.

Dobro, dobro, ne bom ti več pridigal o tem, kako naj živiš, in bom odgovoril na tvoje vprašanje. Ukaz, s katerim bi lahko na daljavo ugasnil računalnik v omrežju, ne obstaja in prepričan sem, da je svet boljši prav zaradi tega. Stvar pa lahko prav fino izvedeš s trojanskim konjem *Black Orifice*. Preprosto namesti strežnik v dnevni sobi in odjemalca v spalnici. Vmesnik *Black Orifica* lahko uporabljaš za kakršno koli upravljanje z oddaljenim računalnikom, vključno z ugašanjem.

Black Orifice lahko brezplačno sna-

FAQ
Pozabite na PDA - potrebujete PSA

V čem je razlika?

PDA čepi v vašem žepu, medtem ko PSA lebdi v zraku in kroži okoli vaše glave ali pa odplava, da bi izpolnil zadano nalogo.

Lebdi? Kako?

No, če smo čisto iskreni, bi morali biti za to v brezteženostnem prostoru. Drugače pa PSA za manevriranje uporablja vgrajene ventilatorčke, s pomočjo katerih leti po vesoljski ladji ali postaji.

Krasno - v čem je sploh poanta?

PSA ima dve glavni nalogi. Kot zamenjava za dlančnik omogoča dostop do tehničnih podatkov in astronavte vodi skozi kompleksne procedure ali eksperimente. Ker lahko nadzoruje svoj položaj in premikanje, pa ga je mogoče uporabljati brezročno, da astronavtom ni treba kriliti naokoli in ga umirjati v zraku, ko želijo kaj prebrati z zaslončka. PSA, ki uporablja procesor Pentium II in teče v Linuxu, pa lahko služi tudi za spremljanje stanja različnih sistemov v plovilu.

Aakšnih sistemov?

Vgrajeno spletno kamero je mogoče uporabiti za spremljanje rezultatov eksperimentov in posredovanje le-teh v druge dele plovila ali postaje oziroma v zemeljsko postajo. Ker ima PSA tudi različne senzorje, zna spremljati vsebnost kisika v zraku in zračni tlak v različnih delih plovila.

Ali ne bi bilo enostavneje, če bi potrebne senzorje preprosto namestili v plovilo?

Seveda. To je v bistvu tudi eden največjih vprašajev, ki visijo nad projektom PSA. Videti je, da je bil obstoječi prototip razvit predvsem zato, ker so lebdeči droidi blazno kul, in ne zato, ker bi obstajala potrba po njih. NASA je zapravila kar nekaj milijonov dolarjev za izdelavo prototipa, kot je videti, pa jih bo zapravila še kar nekaj, da bo ustvarila model, ki bo dovolj robusten, da bi preživel vesoljski polet. Za ta denar bi lahko kupili kar nekaj Palmov in jih z lepilnim trakom prilepili na stene.

Kje lahko izvem več?

http://ic.arc.nasa.gov/projects/psa/

Varnost Investicija Prilagodljivost

Varnejši s Tilio!

Sklenite življenjsko zavarovanje prek interneta in si pridobite posebni e-bonus

Zavarovalnica Tilia d.d., Šmartinska c. 5, 8000 Novo mesto

VIP program življenjskega zavarovanja

Varnost

- Finančna in socialna zaščita družinskih članov v primeru smrti ali bolezni
- Zaščita delovne zmožnosti v primeru nezgode

Investiranje

- Zavarovalna polica postane zelo donosna naložba s katero si zagotovite sredstva za nakup nepremičnine ali za dodatno pokojnino ali za šolanje otrok in še in še...

Prilagodljivost

- Možnost varčevanja v 6 vzajemnih skladih hkrati
- Plačila prilagajate svojim trenutnim zmožnostim
- Zavarovanje je možno kombinirati z ostalimi oblikami življenjskih zavarovanj (življenjsko zavarovanje za doživetje, življenjsko zavarovanje za primer smrti in hujše bolezni), priključite lahko tudi nezgodno zavarovanje
- Prilagajanje naložbene politike (spreminjanje razdelitvene premije med posamezne sklade, zamenjava vzajemnih skladov)

POSEBNA UGODNOST!

S sklenitvijo življenjskega zavarovanja si pridobite popust pri zavarovanju premoženja Moj DoM in zavarovanju avtomobilskega kaska in delnega kaska.

Varčevanje v enajstih domačih in treh tujih vzajemnih skladih

TILIA® zavarovalnica tilia d.d.

www.zav-tilia.si

NOVA

Mlacom

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj točen CENIK na spletu!

Ohišja Enermax CS-800TA

18.120,oo SIT
bel, srebrn, črn, rdeč, zelen in rumen
brez napajalnika

Slušalke Zalman Theatre6

10.440,oo SIT
slušalke s podporo prostorskega zvoka

DVD snemalnik NEC 3500

24.990,oo SIT
zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 8x16 hitrostjo, dvoslojni 4x

Graf. kartica Radeon 9800Pro

54.990,oo SIT
izjemno hiter grafični pospeševalec s podpiro DX9 model z 128MB DDR pomnilnika

USB bluetooth printserver Epox

11.620,oo SIT
Epox BT-PA02A, omogoča brezžično tiskanje za delovanje potrebuje dodatni bluetoth vmesnik

zvočna kartica Creative Audigy2 ZS

24.200,oo SIT
zvočna kartica s podporo 7.1 prostorskega zvoka

15 let

Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.

meš s strani **www.bo2k.co.uk**. Seveda te moram opozoriti, da je v svetu omrežne administracije *Block Orifice* strahotno nezaželen, a gre v osnovi le za naprednejšo različico protokola za oddaljeno administracijo (Remote Assistance Protocol), ki ga poznamo iz Win XP. Če Microsoftu zaupaš bolj kot Kultu mrtve krave (Cult of the Dead Cow, **www.cultdeadcow.com**), pa si omisli Windows XP za oba računalnika in počni isto z RAP.

Namestitev OS-a

Neaktivacija Win XP

VPred kratkim mi je odpovedal trdi disk, zato sem kupil novega, in sicer 80Gb Seagate S-ATA, na katerega sem namestil Windows XP. Zdaj pa mi sistem pravi, da moram svojo kodo še enkrat registrirati, vsakič ko pa poskušam to narediti, pa pravi, da je bila koda že registrirana.

Zanima me torej, kako lahko registriram svojo kopijo Windows, ne da bi bil prisiljen kupiti nov sistem, novo licenco ali klicati tehnično pomoč, kjer mi bo nekdo prijazno povedal, naj naredim točno to. Gotovo so pri Microsoftu kdaj predvideli, da bo komu kdaj odpovedal disk in da bodo morali občasno ponovno namestiti sistem. No... mogoče pa je to še ena Gatesova pogruntavščina, da bi iz ljudi izmolzel še več denarja? Če je tako, mi je žal, da sem sploh kupil licenčni Windows.

MATIJA

OWin XP ti v bistvu omogoča zamenjavo do treh strojnih komponent, preden se odloči, da sistem nameščaš na nov računalnik (čeprav mrežna kartica iz nekega čudnega razloga šteje kot tri komponente). Samo zamenjava trdega diska ne bi smela biti razlog za spodletelo registracijo. Ali si mogoče izkoristil priložnost in zamenjal še osnovno ploščo? Ali imaš mogoče OEM različico XP, ki je samodejno registrirana in vezana na BIOS, ki si ga nadgradil pred aktivacijo sistema?

Kar koli od naštetega bi lahko bil razlog, vključno z napako v tvojih podatkih v Microsoftovi podatkovni zbirki, a kar koli že je, se boš moral poslužiti prav tretje možnosti. A ne skrbi, saj pri Microsoftu pri prvi ponovni aktivaciji ne komplicirajo ñ bodo pa postali krepko nadležni, če jih boš za reaktivacijo klical vsak dan.

> **GRE ZA KLASIČEN SCENARIJ AJPMOPAN**

Osnovne plošče

Drag ventilator

VPred kratkim sem kupil ventilator za moj PC in ga vgradil v ohišje. Ko sem ga priklapljal, sem se moral z eno od žičk nenamerno dotakniti ohišja in prišlo je do kratkega stika. Takoj sem odklopil ventilator, a imam zdaj čuden problem. Ko prižgem računalnik, se prižgejo vse lučke, a ostane zaslon črn in se nič ne zgodi. Z napajalnikom je vse v redu.

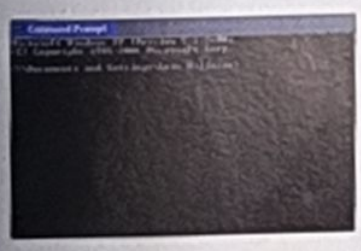
ROMAN

OTebi se dogaja nekaj drugega. Če se ohišja dotakneš s 5- ali celo 12-volno žičko, to ne bi smelo povzročiti nikakršnega kratkega stika. Ohišje je namreč ozemljeno preko napajalnika, osnovna plošča pa je izolirana od ohišja. Lahko da si z živo žičko potegnil po osnovni plošči in s tem uničil nabor in/ali procesor, ali pa s tvojim napajalnikom ni vse v redu, kot trdiš. Če si v konektor napačno vstavil 12-voltne in 5-voltne žičke, je zelo verjetno pregorela kakšna varovalka v napajalniku.

Varnostni nasvet št. 1: po tipkovnici ne polivaj čaja.

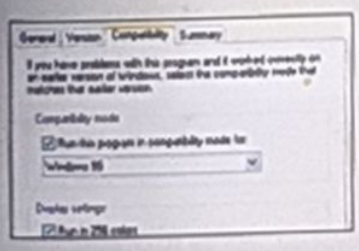
PO DOSOVSKO

Tokrat vam bomo v štirih korakih pokazali, kako iz WinXP dostopati do DOS-a.



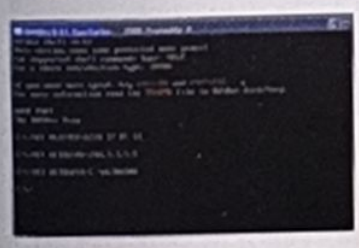
Ukazovanje

1 Vse, kar ima ukazna vrstica v *WinXP* skupnega z DOS-om iz Win 9x je pusta pisava na črni podlagi. Ukazna vrstica še zdaleč ni DOS. Gre le za tekstovni vmesnik operacijskega sistema in če kak program ne teče iz *Explorerja*, ne bo tekel niti iz ukazne vrstice.



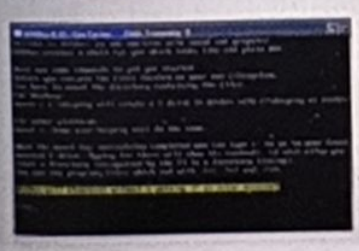
Nazaj v preteklost

2 Nekatere programe za DOS lahko prepričate, naj tečejo v združljivostnem načinu za Win 95 (desni klik na program, nato **Properties→Compatibility**). Win 95 je veliko bližje DOS-u kot Win XP, zato je emulacija pomnilniške arhitekture in klicev procedur te radikoce Windows velikokrat vse, kar *pravzaprav* potrebujete.



Emulacija

3 Če to ne uspe in že razmišljate o zagonu DOS-a z diskete, si lahko pomagate z emulatorjem *DOSbox*, ki ga lahko snamete s **http://dosbox.sourceforge.net**. Z njim boste svoj ultra-moderni Pentium 4 prepričali, da je procesor 486 iz leta 1994. Blazno stare igre, ki so bile spisane za 386, delujejo kot urica, nekoliko novejše pa pogosto ne.



Prilagajanje škatlice

4 Iz ukazne vrstice zaženite *DOSbox* z ukazom `dosbox <datoteka>-fullscreen-<vrsta prikaza>`. `<datoteka>` naj vsebuje pot in ime izvršilne datoteke, ki jo želite zagnati. Mapa, v kateri je ta datoteka, bo "naložena" kot navidezni disk C. `<vrsta kartice>` je običajno VGA, lahko pa emulirate tudi kartice Hercules, CGA in Tandy.

Virus meseca

Mobilno okuženi.

Ime Cabir
Vzdevki Epoc.Cabir, Symbian/Cabir.b
Vrsta Bluetooth črv
Okuži Mobilne telefone Nokia serije 60
Število izbruhov Ni znano
Virulenca Nizka
Nevarnost Nizka
Prva znana okužba 15. junij

Simptomi

Cabir uporablja povezavo Bluetooth, preko katere se širi kot nadgradnja operacijskega sistema Symbian. V nabiralniku telefona pristane kot datoteka Caribe.sis. Če jo namestite, bo črv takoj poslal telefone v dosegu vmesnika Bluetooth. Ciljni telefon mora torej imeti povezavo Bluetooth in mora biti vklopljen. Bluetooth mora biti tudi v načinu Discoverable, ki pa ni privzet. Avtorji Cabirja so člani iste hekerske skupine, ki je bila odgovorna za Stream, prvi virus za NTFS, Donut, prvi virus za .NET in Rugrat, prvi virus, ki zna okužiti Win 64 (preberite novico o tem v *PCF 30*).

Cabir v bistvu ne dela večje škode, a ker uporablja Bluetooth za širjenje na druge telefone vsakih 15 minut, bo močno skrajšal avtonomijo baterije telefona, prav tako bo pa onemogočil, da bi Bluetooth uporabljali za kar koli drugega.

Preventiva

Da bi se ubranili infekcije, je dovolj, če Bluetooth pustite v privzetem načinu Undiscoverable. Prav tako poskrbite, da boste ročno potrjevali vse prenose preko Bluetootha. Caribe.sis tudi nima digitalnega podpisa, zato bo telefon tako ali tako zahteval potrdilo pred namestitvijo. Če vidite datoteko s tem imenom, le zavrnite nadgradnjo, pa bo.

Zdravilo

Cabirja lahko onemogočite tako, da izklopite in ponovno vklopite telefon in ga popolnoma ponastavite. S tem pa ne boste zbrisali samih datotek - za kaj takega boste potrebovali namenski program.

www.LevelOne.si
novi proizvodi_opisi_podpora_nadgradnje_novice_dogodki_forum

V bistvu pa vse to sploh ni pomembno. Pri tebi gre za klasični scenarij AJPMOPAN (ali je pregorela moja osnovna plošča ali napajalnik?). To boš najlaže ugotovil, če boš napajalnik preizkusil na drugem računalniku (ali preprosto kupil nov napajalnik), ker je tega pač enostavneje zamenjati kot osnovno ploščo. Ker pa se pri vklopu lučke prižgejo, ti moram povedati žalostno novico, da se lahko najverjetneje poslovi od osnovne plošče. Preklinjaj, zamenjaj, speri, ponovi. Naslednjič pa malce bolj skrbno premetavaj žice.

BIOS

Napačen čas

V imam dva trda diska: 60Gb disk kot pogon C in 80Gb disk kot pogon D. Za vsak dan ob treh zjutraj imam nastavljeno opravilo, da se ustvari varnostna kopija celotnega diska C na disk D. Pa se to ne zgodi. Ustvarjanje varnostne kopije dela prav fino čez dan, ponoči pa nikakor.

BOGDAN

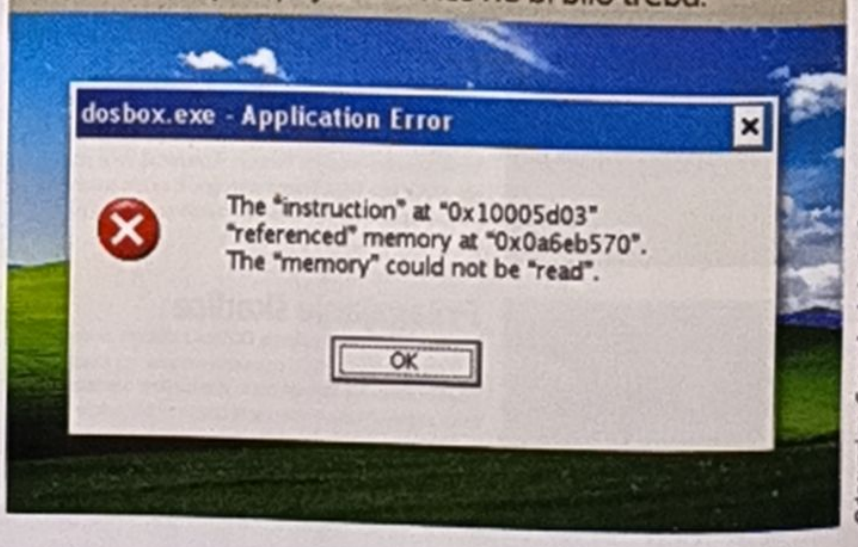
To pa zveni kot napredno upravljanje porabe (ACPI). Če ne počneš ničesar z računalnikom, je ta nastavljen tako, da počasi pada v vse globlji spanec. Do treh zjutraj tako aktivno sploh ne izvaja ničesar, povezanega z operacijskim sistemom. Iz tega spanca ga lahko prebudi samo strojna prekinitiev, torej pritisk na tipko.

V nekaterih BIOS-ih lahko nastaviš neke vrste budilko, ki bo zbudila osnovno ploščo ob določenem času, na primer ob 2:58 zjutraj, tako da bo računalnik pripravljen na načrtovano opravilo. A tudi če boš med nastavitvami BIOS-a našel to možnost, ta ne bo delovala, če vse naprave v računalniku niso združljive z ACPI. Verjetno bo najboljša možnost ta, da popolnoma onemogočiš hibernacijo sistema v BIOS-u. Monitor in trdi disk se lahko ugasneta, le operacijski sistem mora ostati aktiven. **PCF**

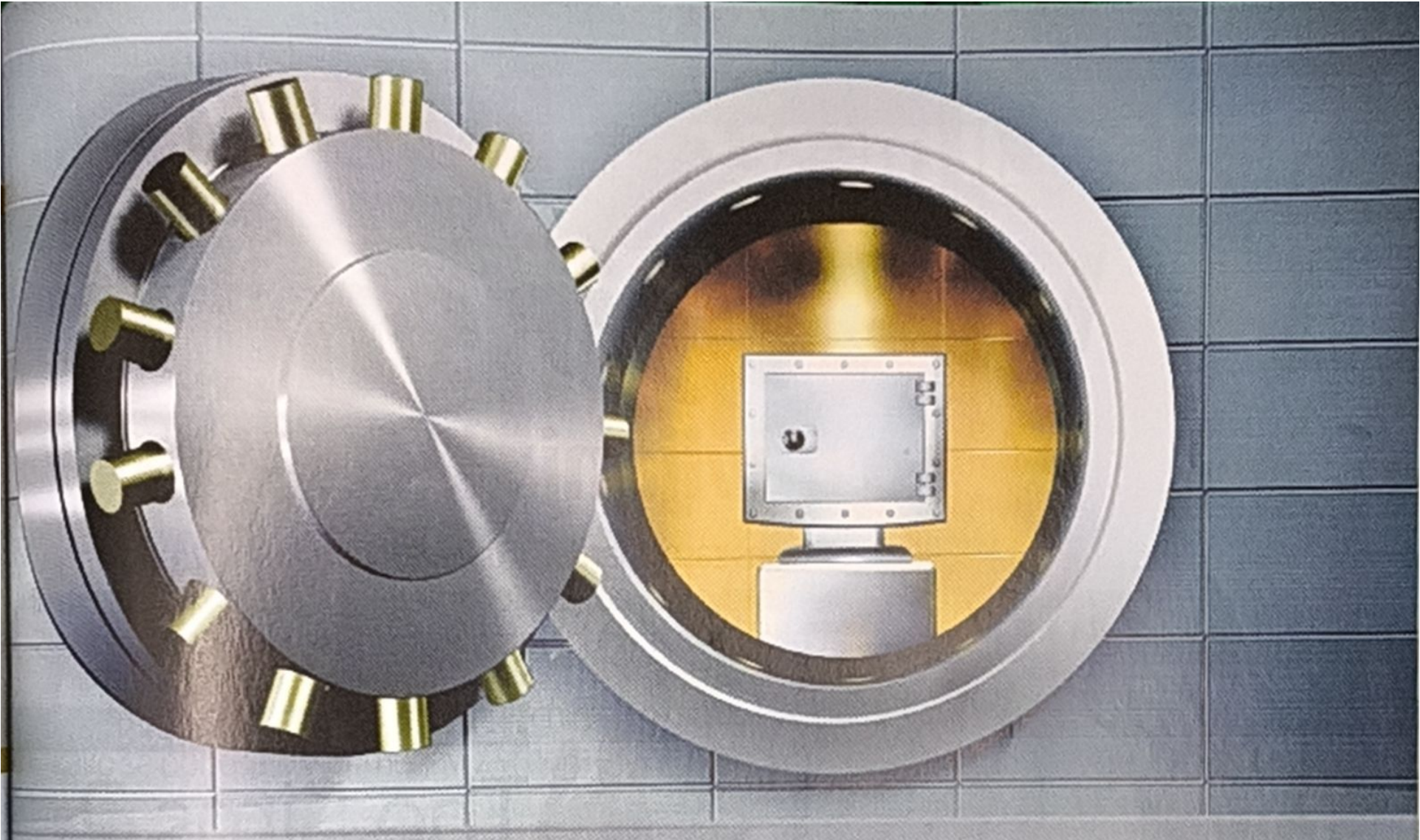
> **ČE NE POČNEŠ NIČESAR Z RAČUNALNIKOM, TA POČASI PADA V VSE GLOBLJI SPANEC.**

Kritična napaka

Hvala za izčrpno pojasnilo. Res ne bi bilo treba.



Odgovori na Gregorjev kviz: 1a, 2b (www.qc.fraunhofer.de/), 3c, 4d, 5b



Več virusov? Več groženj? Potrebujete več zaščite!

Za borbo proti neznanim virusom potrebujete okrepitev **vaše protivirusne zaščite**!

Nova, ekskluzivna **Panda Software TruPrevent** tehnologija učinkovito blokira napade neznanih virusov in vsiljivcev!

Izredno nevarni virusi kot so Netsky, MyDoom ali Sobig okužijo tisoče delovnih postaj v izredno kratkem času, v katerem se protivirusne rešitve ne utegnejo posodobiti.

Vaša protivirusna zaščita vas ščiti pred znanimi virusi in škodljivimi kodami, vendar ne pred neznanimi grožnjami, ki se pojavljajo vsakodnevno.

Tehnologija **TruPrevent** nudi celovito zaščito vaših podatkov pred najnovejšimi grožnjami, ki pretijo z interneta.

TRUPREVENT TECHNOLOGIES

Kompatibilen z vašim obstoječim antivirusom

Najbolj inteligentne tehnologije za borbo proti neznanim virusom in vsiljivcem

Panda Software

www.pandasoftware.com/truprevent

Ribera d.o.o., 07/3461-020; res@ribera.si

Naslednji mesec PCFormat

V PRODAJI 1. OKTOBRA

Izčrpen vodič po navijanju PC-ja!

Preobrazite vaš zasopihan PC v divjega, poskočnega žrebca! S številnimi nasveti za pospešitev vašega strojčka bomo pozdravili prihod dodatka za merjenje zmogljivosti z *Doom 3* in *3DMark05*.

TEŽKO PRIČAKOVAN OPIS!

The Sims 2

Pozabite na vseh tri tisoč dodatkov za izvirno igro – pravo nadaljevanje je končno tu!

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

Nagradno žrebanje za NOVE NAROČNIKE
Podrobnosti na strani 46.

PCFormat vam prinaša

- >> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
- >> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
- >> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
- >> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite Suzano

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 300 1

Videti pomeni verjeti

10 GRAFIČNIH KARTIC NA TESTU

Prodajne različice najnovejših grafičnih čipov so že na policah in Andrej Potočnik je preveril, kako se obnesejo v primerjavi z vrhom prejšnje generacije.

Bodimo iskreni: za navdušence nad igrami za PC je bilo leto 2003 prava polomija. Ne verjamete? Dovolite, da vam predstavimo dokazni material št. 1: 3D strojno opremo. 365 zaporednih dni smo bili priča prevladi na trgu grafičnih kartic. ATI-jeva Radeona 9700 in 9800 sta ves čas močno bodila pred nVidiino ponesrečeno družino grafičnih procesorjev FX. Ker je ATI užival takšno prednost, se je leta 2003 na področju zmogljivosti komaj kaj premaknilo. To pa ne pomeni, da je bilo tri leta pred tem na trgu kaj drugače, a smo v času nVidiine vladavine vsaj videli dramatične poskoke v zmogljivosti.

Prav tako obremenilen je dokaz št. 2: dve najbolj pričakovani igri v zgodovini nista izšli. id se je sicer izgovarjal na to, da nikoli ni objavil datima izida za *Doom 3* (najverjetneje so bili vsi tisti plakati in zastave, na katerih je pisalo "*Doom 3* - prihaja v 2003", ki so krasili vsa razstavna mesta leta 2002, samo neslana šala); Valve pa tako ali tako tarna, da so tisti grozni hekerji ogrozili dragoceno tehnologijo za *Half-Life 2*. Vse to so morda le posredni dokazi, a je razrešitev primera jasna: imeli smo dve ogromni luknji v igranju za PC, ki ju ni bilo mogoče spregledati.

VIVE LA REVOLUTION

Vse to pa je preteklost, saj imamo pri *PCF* močan občutek, da se leto 2004 razvija v tisto neverjetno leto, na katerega smo vsi čakali. Na programski strani bi bili pripravljeni pojesti Gregorjeve spodnjice, če *Half-Life 2* ne bo hitro sledil *Doomu 3* na prodajnih policah. Kar pa zadeva opremo, na katerih bomo igri poganjali, pa sta nVidia in ATI predstavila novi 3D poslastici v obliki dveh senzacionalno zmogljivih in zmogljivostno neverjetno izenačenih grafičnih procesorjev, in sicer GeForce 6 in Radeon X800, ki sta nedvomno izvedla pravo revolucijo.

Do sedaj smo si uspeli ogledati samo referenčni kartici, ki sta izvedli ta kvantni skok, ta mesec pa smo dobili v roke pravo stvar - prodajne različice kartic za prave navdušence. No, za prave navdušence z veliko denarja. Za vse ostale smrtnike pa... no, danes je zadolževanje do grla že tako ali tako nova modna muha.

A če imate dovolj denarja, je na trgu cela serija kartic, med katerimi lahko izbirate. A naj vas to ne zavede, saj živimo v času, ko je izbira mlinčka pikslov eno najbolj tveganih početij. Tako Radeon X800 kot GeForce 6800 sta na voljo v različnih izvedbah za različne cenovne razrede. Da bi bilo pa vse skupaj le še bolj zapleteno, pa proizvajalci grafičnih kartic uradne specifikacije vse bolj obravnavajo kot izhodiščne točke, tako da je na trgu že kar nekaj različnih izvedb kartic z istim procesorjem, ki se močno razlikujejo po frekvencah jedra in pomnilnika.

PREVEČ NA TESNO

Da je mera polna, pa smo priča tudi blazno izenačeni bitki v zmogljivosti v tej zadnji rundi krute vojne med ATI-jem in nVidio, saj so razlike med obema izjemno majhne. To seveda ni ravno presenetljivo, saj sta tako X800 kot 6800 pravi pošasti: 16 cevovodov za obdelavo pikslov, šest verteks-senčnikov, vrtoglave frekvence jedra in že skoraj neokusne stopnje zapolnjevanja so dovolj zgovorni dokazi. Še dobro, da je večina kartic na trgu prirejena za vodilo AGP, tako da se nam zaenkrat ni bilo treba ubadati še s samim vodilom. Za še dodatno komplikacijo zadeve pa je poskrbela nVidia z napovedjo rešitve za SLI, ki bo omogočal uporabo dveh kartic 6800 v enem sistemu, Alienware pa je že predstavil podobno tehnologijo, ki to omogoča tudi za ATI-jeve kartice, za to pa je seveda potrebno vodilo PCI Express. A ta, nedvomno fascinanten spopad bomo prihranili za kdaj kasneje.

Pri izbiri kartice bodo torej odločale podrobnosti, in sicer zmogljivost, specifikacije, priložene igre in sama oblikovna zasnova. Prav zato smo tokrat vzeli pod mikroskop deset kartic in predstavljamo vam primerjalni test, ki vam bo izdatno pomagal pri tej pomembni odločitvi.

NAJ SE EKSPERIMENT PRIČNE

Za začetek smo si ogledali rezultate testov zmogljivosti za vsako kartico pri najvišjih nastavitvah v najzahtevnejših igrah. Preizkusili smo tudi meje navijanja in ugotavljali, koliko lahko še iztisnemo iz kartic. In ker se nam tudi to ni zdelo dovolj, smo podrobno analizirali in primerjali izdajalske številke s spotakljivih področij, kot so optimizacija filtrov ter delovanje in kvaliteta senčnikov v najnovejšem popravku za igro, ki trenutno najbolj izrablja senčnike. Kar zadeva senčenje, celo nVidia sama priznava, da so procesorji GeForce FX prava polomija. Nas pa je bolj skrbelo to, da je tudi najnovejši GeForce 6800 kazal iste simptome in imel težave s kvaliteto senčenja v Crytekovi prekrasni igri *Far Cry*. nVidia nam je obljubila popravek 1.2, za katerega so obljubljali, da bo rešil te težave, zato smo si seveda ogledali, če so fantje držali obljubo. Po zaslugi popravka za *Far Cry* vam predstavljamo tudi podrobnosti o tem, kakšne so posledice poganjanje kose Shader Model 3 na nVidiinih prvakih. Koliko boljše zmogljivosti (če sploh) prinaša v primerjavi z ATI-jevo tehnologijo Shader Model 2?

A da še niste zadovoljni? Prinašamo vam še pomembno primerjavo najnovejših gonilnikov in novih beta različic, ki smo jih novinarji dobili za merjenje zmogljivosti. In seveda pogled na to, kako se z novimi modeli kosa poslavljajoča se generacija kartic, ter seveda pogled na zmogljivosti kartic pri dekodiranju 2D videa. Glede na vedno večjo popularnost visoko-definicijskega videa je to vsekakor pomembna informacija.

Da ne bomo še naprej dolgovezili: *PCFormat* vam prinaša največjo, najzmogljivejšo in najboljšo skupino grafičnih kartic leta 2004. **PCF**

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI

MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS

MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN

TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL

TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

KFM, d.o.o., Cesta VIII/1, 3320 Velenje

KAKO SMO TESTIRALI

Prodajne različice smo dočakali, zanima nas pa, če izpolnjujejo obljube. To smo se odločili ugotoviti na naslednje načine:

1 Zmogljivosti

Poanta je naslednja: grafične kartice niso poceni in vedno se splača prepričati, da boste za svoj denar dobili najboljše. Zmogljivosti smo testirali z najboljšimi igralnimi pogoni, ki so trenutno na voljo. *Far Cry* je trenutno ena najnaprednejših iger, ki je istočasno tudi najboljši test za zmogljivosti DirectX. *X2: The Threat* pa je polna učinkov DirectX 8. *3DMark2003* je mogoče res nekoliko zloglasen, a je še vedno solidno testno orodje. Kar zadeva vizualne nastavitve smo testirali pri osnovni ločljivosti 1.024 x 768 in seveda pri najvišji, 1.600 x 1.200, pri obeh pa smo omogočili anti-aliasing in anizotropno filtriranje.

2 Navijanje

Pri tem naj pripomnimo, da so možnosti navijanja precej različne, celo pri identičnih karticah istega proizvajalca. Zato ne sklepajte, da boste z nakupom katere od kartic s tega testa dobili priložnost, da jo navijete do iste stopnje, kot je uspelo nam. Vseeno pa so testi navijanja uporabna vodila, na podlagi katerih lahko vidite, kakšne zmogljivosti lahko pričakujete, če se boste kartico odločili naviti. Prav tako vedite, da so predstavljene številke absolutni maksimum, zato ni nujno, da bo kartica po takšnem navijanju dolgo stabilno delovala. Nikakor ne trdimo, da bodo te kartice pri takšnih hitrostih brez težav delovale dalj časa.

3 Kvaliteta slika

Famozno število slik v sekundi je samo eden od faktorjev, ki naj vas vodi pri nakupu kartice. Pred časom smo se na nekem srečanju pogovarjali z inženirjem enega od podjetij, ki izdeluje grafične kartice, ki nam je povedal, da bi bilo čisto mogoče doseči 10.000 slik v sekundi, kar bi bilo nesmiselno, če bi morali buljiti v tisoče slik skropucala. Kvaliteta slike je torej ključna. Pri tem nas je zanimala osebna izkušnja, zato so pri tem delu testa sodniški stolček zasedle naše oči. Seveda pa vam predstavljamo tudi številke, ki predstavljajo primerjavo med zmogljivostmi kartic pri vključenih opevanih trilinearnih in anizotropnih optimizacijah.

4 Oblika, poraba in dodatki

Glede na to, da so razlike med novimi karticami že skoraj zanemarljive, so pomembni tudi drugi faktorji, kot so oblika, poraba energije in dodatki, ki se skrivajo v škatli. Ali bo vaš napajalnik prenesel kartico v sistemu? Jo boste sploh spravili v ohišje, ki ni veliko kot hiša? Seveda smo si ogledali tudi vse dodatke v paketu, kot so igre in aplikacije, ter seveda proizvajalčevo garancijo, ki lahko prav tako vpliva pri izbiri med karticami s skoraj identičnimi lastnostmi. Za konec pa smo si ogledali še možnosti, ki niso povezane z igranjem, kot so zmogljivosti pri dekodiranju 2D videa in različne vhode in izhode na kartici. Konec koncev boste kartico uporabljali še za kaj drugega kot za besno streljanje.

Winfast PX350TDH

Ste ves denar porabili za podporo PCI Express?

Cena Pokličite Več informacij www.leadtek.com.tw Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Zmogljivosti Če ste bili slučajno v dvomih, naj vam povemo, da razlike ni praktično nobene. GeForce 5900 s prehodom na PCI Express ne pridobi prav ničesar. Nič mu ne pomaga vsa tista propustnost, ki jo omogoča, ker ima grafični procesor dovolj dela že s tistim, kar mu lahko servira vodilo AGP. Jedro je zdaj že dobro znani grafični procesor GeForce 5900, rešitelj serije NV3x. Pravzaprav, če smo čisto natančni, gre za izvedenko 5900XT, kar pomeni nižje hitrosti jedra in pomnilnika. Procesor tako deluje pri 350MHz, medtem ko pomnilnik kartice deluje pri skromnih 500MHz.

Navijanje Zanimivo je, da je kartica omogoča kar nekaj navijanja. Jedro smo lahko pripeljali kar do 760MHz, kar je velik odstotek pospešitve, medtem ko pomnilnik ni omogočal toliko prostora za manevriranje in je zanesljivo deloval le pri 320MHz. Vseeno je to prineslo skoraj 600 točk višji končni rezultat v *3DMark2003*.

Kartica Nič kaj pretresljivega, razen če še nikoli niste v rokah držali kartice za vodilo PCI Express. Pa še v tem primeru se boste novitete hitro naveličali. Hladilnik je znan že iz prejšnjih modelov Leadtekovih kartic, novost je le to, da kartica ne potrebuje dodatnega napajanja.

Dodatno Winfast tradicionalno prilaga svojim karticam nekaj iger, da razveseli uporabnika. Tako boste zraven dobili *GunMetal*, *Big Mutha Truckers* ter *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Poleg teh naslovov dobite še program *WinFast-DVD*, ki omogoča poganjanje filmov DVD.

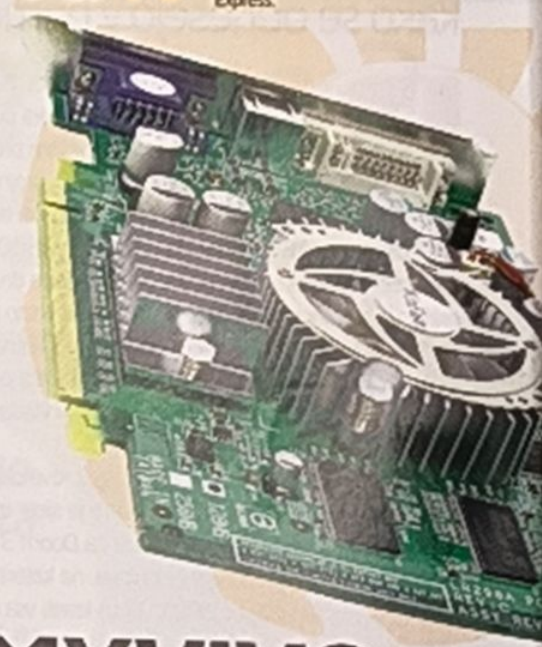
PODROBNOSTI

Grafični čip	nVidia GeForce 5900 PCX
Cevovodi za obdelavo pikslov	8 (4x2)
Frekvence	350MHz jedro, 500MHz pomnilnik
Pomnilnik	128Mb DDR
Oblika	Ena reža

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	6.103
Far Cry 16x 12x 4x 8	14
Navijanje do	430MHz jedro, 760MHz pomnilnik
3DMark03 navit	6476

PCF 76% "Če že morate kupiti nekaj, kar vam bo dajalo sliko na vodilu PCI Express."



Winfast A380TDH Ultra MYVIVO

Še vedno so na voljo starejše kartice. Pa se jih splača kupiti?

Cena Pokličite prodajalca Več informacij www.leadtek.com.tw Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Zmogljivosti Odličen primer, kaj se zgodi z vašo kartico, za katero ste odšteli povprečno slovensko plačo, ko pridejo na oder novejši in močnejši modeli. Ne boste verjeli, a karticam kar naenkrat pade cena. Le zakaj se to ni moglo zgoditi prej, ko ste kartico kupovali? Kakor koli že, ni vas potrebno biti sram, če posedujete kartico, na kateri utripa procesor GeForce 5950. Pri hitrosti jedra 475MHz in hitrosti pomnilnika 900MHz kartica brez težav poganja nove igre. Seveda se začne porajati vprašanje cene. Ampak bog ne daj, da bi pomislili, kolikšna je bila cena te iste kartice ob božiču.

Navijanje Tale WinFast žal ni kartica, ki bi se pustila preveč navijati. To ni nič slabega, saj proizvajalec zagotavlja, da bo kartica delovala v garancijskem roku brez težav. Žal pravimo samo zato, ker ne pušča na voljo veliko prostora za tiste, ki radi prisilimo kartice v še hitrejše delovanje. Vse, kar se je dalo pospešiti, je bilo jedro za 16MHz in pomnilnik za 40MHz, kar pa ni znatno doprineslo k boljšim rezultatom.

Kartica Še vedno spada med bolj impresivne. Veliko masivno hladilno telo, ki pokriva procesor in pomnilnik, in od strani daje videz hišice, kakšno bi nemara narisal otrok v vrtcu, ter pod mrežo velik ventilator, ki zagotavlja, da ljudje hitro ugotovijo, kakšno kartico imate, sta kombinacija, ki je vedno prepričala v nakup.

Dodatno Na voljo je kar nekaj programske opreme, ki jo boste lahko začeli uporabljati ob nakupu kartice. Na področje iger spadata *GunMetal* in *Big Mutha Truckers*, med resne programe pa *Ulead Video Studio SE DVD*, *Ulead Cool 3D SE*, *WinFast PVR*, *WinFast DVD* in *Cult 3D*.

PCF 75% "Kdor visoko leta, nizko pade? To ravno ne, a jo nove grafične kartice gladko prekosijo."

PODROBNOSTI

Grafični čip	nVidia GeForce 5950 Ultra
Cevovodi za obdelavo pikslov	8 (4x2)
Frekvence	475MHz jedro, 452MHz pomnilnik
Pomnilnik	256Mb DDR
Oblika	Ena reža, en Molex

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	6.811
Far Cry 16x 12x 4x 8	16
Navijanje do	491MHz jedro, 940MHz pomnilnik
3DMark03 navit	6.956

Radeon 9800 XT

In kako se obnese stari ATI-jev hitrostni prvak?

Cena 74.990 SIT Več informacij www.madview.com Testiranje omogoči Chip, 03 712 12 00

Zmogljivosti Kakor velja za vse trenutne lastnike kartic GeForce 5950, si tudi ponosni lastniki Radeonov 9800 XT ne belijo glave s tem, da bi bilo potrebno zamenjati grafično kartico, ker bi bila prepočasna. To, da so izgubili veliko denarja in da če bi z nakupom počakali pol leta, bi sedaj posedovali vsaj X800 Pro, je seveda povsem drug problem. Radeon 9800 XT vam pri svojih 410MHz hitrosti jedra in 730MHz hitrosti pomnilnika zagotavlja, da boste poganjali *3DMark03* z rezultatom več kot 6.000 točk, kar bo zadovoljivo hitro poganjalo tudi *Doom 3*.

Navijanje ATI-jevi Radeoni izvedbe XT nikoli niso bili zmagovalci pri navijaških testih. Saj ne, da bi bili slabi, vendar za večino navijanja poskrbi funkcija Overdrive, ki sama pospeši in zavira delovanje glede na vročinsko počutje kartice. Kakorkoli že, vedno je malenkostni prostor za izboljšanje delovanja. XT se je pustil naviti do 423MHz hitrosti jedra in 760MHz hitrosti pomnilnika.

Kartica Kartica je skorajda identična referenčnim karticam X800 Pro in jih lahko hitro pomešamo. 9800 XT je tudi pričel ATI-jevo serijo bakrenih hladilnih teles in velikega ventilatorja, ki pa še vedno omogoča znosno tiho delovanje. 256Mb pomnilnika bo dovolj za poganjanje *Dooma III* v načinu High. In če bo dovolj za *D3*, bo verjetno dovolj tudi za ostale igre.

Dodatno Madview ni pretirano radodaren v tem kompletu, saj se zaveda, da kartica ni več hitrostni prvak in da morajo skrbno postaviti ceno. Tako v škatli najdemo program *PowerDVD* XP za predvajanje filmov DVD, ter igro *GunMetal*.

PODROBNOSTI

Grafični čip	ATI Radeon 9800 XT
Cevovodi za obdelavo pikslov	8
Frekvence	416MHz jedro, 730MHz pomnilnik
Pomnilnik	256Mb DDR
Oblika	Ena reža, en Molex

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	6.434
Far Cry 16x12x4x8	10
Navijanje do	423MHz jedro, 760MHz pomnilnik
3DMark03 navit	6.672

PCF 75% "Če jo imate, je ne vrzite stran. Če je nimate, kupite raje X800 Pro."

DVOJČKA STA!

Predstava ATI-ja in nVidie.

Hiter pogled na številke na strani 101 vam bo razkril, da izbira med X800 in 6800 ni lahka. Glede na to, da imata obe kartici 16 cevovodov za obdelavo pikslov, da sta obe zgrajeni v isti 130nm tehnologiji, da imata praktično identičen pomnilnik GDDR3 in da obe tečeta pri več kot 400MHz, to sploh ne preseneča. Ali sploh obstajajo kakšne razlike med obema, na katerih bi si lahko brusili zobe? No, najbolj očitna razlika je v velikosti - GeForce 6800 Ultra je masivna kartica, ki zavzame dve razširitveni mesti in zahteva dva električna priključka, zato izgleda ATI-jeva kartica v primerjavi z njo prav mizerno majhna. V praksi pa na tem področju pripada prednost ATI-ju: manjša kartica z nižjo porabo je primerna za uporabo v več različnih sistemih.

Splača se pa vedeti, da je, vsaj na papirju, nVidiin grafični procesor bolj prefinjen, zahvaljujoč podpori za Shader Model 3, del DierctX, ki skrbi za noro dobre učinke na površinah v igrah, kot je *Far Cry*. ATI zmore le podporo za Shader Model 2.0. Seveda pa se ATI ponaša s 3Dc, tehnologijo, ki omogoča učinkovitejše renderiranje 3D modelov z veliko podrobnostmi. Zaenkrat še ne moremo natančno presoditi, katera od možnosti ima svetlejšo prihodnost.

Kaj je to? Neo-impresionistična slika? Ne, tepček, to je scena iz *Half-Life 2*.

Asus A9550TD Gamer Edition

Če želite uporabljati kartice prejšnjih generacij...

Cena 22.900 SIT Več informacij www.asus.com Testiranje omogoči Power Plus, 01 511 27 27

Zmogljivosti Le odkod se je vzel model 9550, porečete. Preprosto. ATI je opazil, da mu pohaja sapa predvsem na vstopnem delu tržišča in odločili so se ponuditi nove modele, ki bodo zapolnili vrzeli. 9550 tako ni nič drugega, kot še bolj upočasnjen stari Radeon 9600, ki so mu še dodatno znižali hitrost jedra, ki zdaj znaša namesto 325MHz skromnih 250MHz. Če se tu sprašujete, če je 9550 boljši od 9600SE, potlej vedite, da sta približno enako skromna. Obstaja pa celo model 9550SE...

Navijanje Slabši modeli pomenijo cenejši nakup predvsem zaradi cenejših materialov, ki jih proizvajalec uporabi za sestavo. Nič ne bo torej z 2,2ns pomnilniškimi moduli. Tako nam pri navijanju pomnilnika ni uspelo priti preko 540MHz. Po drugi strani pa smo očitno naleteli na zanimiv primerek kartice, saj se je jedro brez težav povzpelo mimo znanih 325MHz, ki jih poznamo iz Radeonov 9600, na 330MHz.

Kartica Ko smo kartice metali po uredništvu, se je izkazalo, da je med najbolj skromnimi. Saj ne, da bi bila slabo izdelana, le preveč spominja na svoje rojake v srednjem razredu. Toda majhen ventilatorček na majhnem hladilnem rebru v primerjavi z orjaki serije GeForce 6800 ne daje občutka, da bi si želeli prav to kartico.

Dodatno Dodatkov ni. Kaj pa ste mislili, da je Asus član konzorcija Top Shop in če kartico kupite v naslednjih 15 minutah, zraven brezplačno dobite še 40-delni komplet nožev?

PODROBNOSTI

Grafični čip	ATI Radeon 9550
Cevovodi za obdelavo pikslov	4
Frekvence	250MHz jedro, 400MHz pomnilnik
Pomnilnik	128Mb DDR
Oblika	Ena reža

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	2.534
Far Cry 16x12x4x8	0
Navijanje do	330MHz jedro, 540 MHz pomnilnik
3DMark03 navit	2.711

PCF 67% "Upamo, da nimate temne plati, kamor odvajate denar, namesto da bi kupovali dražje kartice."

Sapphire Radeon X800 Pro Toxic

Dobre možnosti za navijanje, a se vseeno ne more kosati z velikimi fanti.

Cena 139.900 SIT Več informacij www.msi.tw.com Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Kot vam bo povedal vsak mlajši brat, zna biti tekmovanje v družini grozna zadeva. Naj kar takoj povemo, da je kartica sama zase odlična, a za kar precej denarja boste gotovo želeli kupiti najboljše. In najboljše, kar lahko ATI ponudi, je nihče drug kot veliki brat XT.

Zmogljivosti A celo za precej nižjo ceno tej kartici pot do večne slave zapira GeForce 6800 GT. Če X800 Pro primerjamo s poslavljajočim se 9800 XT, pa se prvi ponaša z dvakrat več cevovodi za obdelavo pikslov, poskokom v podatkovni širini pomnilnika in še 15-odstotnim zvišanjem frekvence jedra. Temu primerni so tudi rezultati testov, saj bi bilo manj kot 10.000 točk v *3DMark2003* žaljivo že pred pol leta, kaj šele zdaj. Danes pa je zgodba taka, da je X800 Pro kartica, ki po veliki večini testov preprosto ne dosega kartic 6800 GT.

Navijanje Zahvaljujoč skromnejši frekvenci jedra v primerjavi z velikim bratom, Radeonom X800 XT, imajo kartice Pro, kot je ta, prav solidne zaloge zmogljivosti, ki jih lahko izkoristite. 15-odstotno navijanje jedra, na 546MHz, je dober začetek, a nas je najprijetneje presenetila možnost navijanja pomnilnika do 36 odstotkov. Gora podatkovne širine pomnilnika je nujno potrebna pri višjih ločljivostih in pri vklopljenih učinkih, kot je anti-aliasing. Kot dokaz vam predstavljamo dejstvo, da je ta kartica po navijanju brez težav dosegla celo GeForce 6800 Ultra v *Far Cry* pri 1.600 x 1.200 in 4x anti-aliasingu.

Kartica Kot vse ostale kartice, zasnovane na ATI-jevi tehnologiji, tudi pri tej ne bi mogli pogrešati elegance, učinkovitosti in prilagodljivosti – in velikosti, saj gre za glomazno kartico, ki je ena redkih, zasnovanih na ATI-jevih čipih, ki na račun ogromnega hladilnika zasede dve razširitveni mesti. Potrebno je seveda omeniti tudi to, ima tudi ta kartica 12 aktivnih cevovodov za obdelavo pikslov, kot zahteva specifikacije X800 Pro, in seveda še štiri zaklenjene cevovode. Kar jasno porodi vprašanje, če je te štiri cevovode mogoče vklopiti in dobiti zmogljivosti XT za ceno modela Pro. Odgovor na to vprašanje je sicer pritrdilen, je pa res, da vklop cevovodov zahteva demontažo kartice in kar nekaj pacanja s spajkanjem, kar pomeni, da se lahko poslovite od garancije. Pa še deluje ne v vseh primerih in s tem lahko tudi uničite kartico.

Dodatki Na voljo je kar nekaj programske opreme, in sicer *PowerDVD 5, Power Director 2.55 VE, Splinter Cell: Pandora Tomorrow* ter *Prince of Persia: The Sands of Time.*

PODROBNOSTI

Grafični čip	ATI Radeon X800 PRO
Cevovodi za obdelavo pikslov	12
Frekvence	473MHz jedro, 890MHz pomnilnik
Pomnilnik	256Mb GDDR3
Oblika	Dve reži, en Molex

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	10.499
Far Cry 16x12x4x8	29
Navijanje do	546MHz jedro, 1,21 GHz pomnilnik
3DMark03 navit	11.985

PCF 84% "Na račun prav solidnih možnosti programskega navijanja je ta kartica vredna svojega denarja"

Leadtek A400 GT TDH 6800 GT

Pri iskanju pomanjkljivosti te kartice nam je ostalo le malo izbire...

Cena 114.000 SIT Več informacij www.leadtek.com Testiranje omogočil JAE, 01 586 62 26

Čeprav veliko pomeni pametno, potem ima ta grafična kartica magisterij iz prekanjenosti. Seveda je pritrjevanje svetlečih kosov kovine na kartice star Leadtekov trik, a se pri tem porodi vprašanje, če je ta kos kovine le lepotna poteza ali služi morda celo kakšnemu določenemu namenu.

Zmogljivosti Z vizualnega vidika kot opeka velik hladilnik na A400GT veliko obljublja, z zmogljivostnega vidika pa na tem področju malenkost zaostaja. Glede na to, da se na trgu že pojavljajo privzeto precej navite kartice z istim čipom, zvenita hitrosti jedra in pomnilnika pri 350MHz in 1,0GHz nekoliko skromno. Je pa res, da bodo to kartico s privzetimi nastavitvami upehali le daleč najzahtevnejši pogoni za igre, pa še ti le, če jih boste poganjali pri že nesmiselni kvaliteti in ločljivosti. Komaj takrat se bo na obrvi pomnilnika GDDR3 te kartice pojavila prva kaplja potu. Kar torej pomeni, da je zmogljivost le primerljiva zašpehani obliki.

Navijanje Na tem področju kaže ta kup silicija in kovine kar nekaj talenta. Kartico smo brez težav kar precej navili, in sicer jedro za 20 odstotkov (s čimer je kartica dosegla Chaintechov model Ultra, seveda pred navijanjem), zahvaljujoč dobremu hladilniku pa je pomnilnik deloval kar 15 odstotkov hitreje. *3DMark 2003* je po navijanju povedal, da je kartica izpljunila rezultat 13.000 točk. Torej za dlako manj kot Ultra – za veliko dlak nižjo ceno. Seveda pa je nemogoče vedeti, kaj je razlog za omejitev pri navijanju, temperatura ali pomanjkanje energije zaradi enega samega električnega priključka, ki je lasten karticam s čipom GT.

PODROBNOSTI

Grafični čip	NVIDIA GeForce 6800 GT
Cevovodi za obdelavo pikslov	16
Frekvence	350MHz jedro, 1,0GHz pomnilnik
Pomnilnik	256Mb GDDR3
Oblika	Dve reži, en Molex

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	11151
Far Cry 16x12x4x8	25
Navijanje do	420MHz jedro, 1,15GHz pomnilnik
3DMark03 navit	12.794

Kartica Ta kartica je ena redkih, ki ima hladilnik in ventilator postavljen drugače, kot zahtevajo referenčne norme. Žal pa v tej razporeditvi ne vidimo neke posebne prednosti. Ne omogoča namreč dodatnega navijanja, za povrh pa ubije še razumno oblikovno zasnovo kartic GT, ki zahtevajo eno samo režo – zato kar pozabite, da bi jo lahko uporabljali v manjših PC-jih. Če pa iščete kartico, ki bo lepo izgledala skozi pleksi okno, pa je absolutno vredna nakupa.

Dodatki Leadtek je kartici priložil *Splinter Cell, Prince of Persia* in *Big Mutha Truckers*. Ob zmogljivostih, možnosti navijanja in predvsem precej nizki ceni, si je Leadtek priboril prvo mesto na tem testu.

Izbor uredništva PCFormat September / 2004

PCF 92% "Odlična vrednost za zahtevano ceno – moti le prevelik hladilnik"

Sapphire Radeon X800 XT

Dobrodošel povratek Sapphira po nekoliko nerodnem začetku leta.

Cena Pokličite prodajalca Več informacij www.sapphiretech.co Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

To leto je bilo težavno za Sapphire. V začetku leta se je ta dolgoletni ATI-jev partner na področju grafičnih kartic zapletel v neljub škandal, ko se je ugotovilo, da nekatere njegove kartice 9800 Pro tečejo na počasnejšem, 128-bitnem pomnilniškem vodilu, namesto na 256-bitnem vodilu kot vsi ostali modeli Pro. Da bi popravili napako, so se pri Sapphiru takoj opravičili in kupcem 128-bitne različice ponudili brezplačno nadgradnjo. Naj nas ob tem X800 XT Platinum Edition kaj skrbi?

Zmogljivosti Skrbi? Nikakor. Sapphire je pohodil najvišje vrednosti tako v *3DMark2003* (malenkost manj kot 13.000 točk), kot tudi v *Far Cry*. Testa v *Halo* in *X2: The Threat* sta prav tako pokazala najvišje rezultate. Takšni rezultati jasno kažejo, da boste imeli s to kartico blažen mir v čisto vsak igri, ki bo prišla na trg v naslednjih 12 mesecih.

Navijanje Glede na impresivne rezultate testov smo kar pričakovali, da Sapphirov X800 XT ne bo ponujal veliko možnosti za navijanje. Jedro in pomnilnik nam je uspelo naviti za štiri oziroma šest odstotkov, in to je bilo tudi vse – tak minimalen poskok pa vsekakor ni dovolj, da bi bili deležni znatnega izboljšanja zmogljivosti v igrah. Glede na to, da je kartica že privzeto prava pošast za mlatenje pikslov, pa ji tega ne moremo ravno očitati. Tako ali tako je boljša od katere koli druge kartice na tem testu – kaj bi še radi?

Kartica To je še ena kartica, za katero se je izkazalo, da so jo sestavili v ATI-jevih laboratorijih v Kanadi. ATI se je namreč zavezal, da bodo kartice X800 XT v času, ko to berete, na voljo vsepovsod. V to pa nekoliko dvomimo, saj bi morale biti kartice na voljo že junija, pa smo nanje zaman čakali. Kakorkoli že – ta kartica je oblikovno identična referenčnemu modelu, ki smo ga testirali pred meseci. Na pogled ni ravno najprivlačnejša, a je kompaktna, učinkovita, združljiva z vsemi mogočimi sistemi in seveda neverjetno zmogljiva.

Dodatki Med programskimi dodatki boste v paketu našli *Splinter Cell 2* in *Prince of Persia*, kar je prav fino, ni pa kaj prida razburljivo. Obljubljena cena (ta fiksno še ni znana) pa je precej obetavna, tako da si boste lahko očitno za kar solidno ceno zagotovili najboljše, kar lahko ponudi kanadski gigant.

PODROBNOSTI

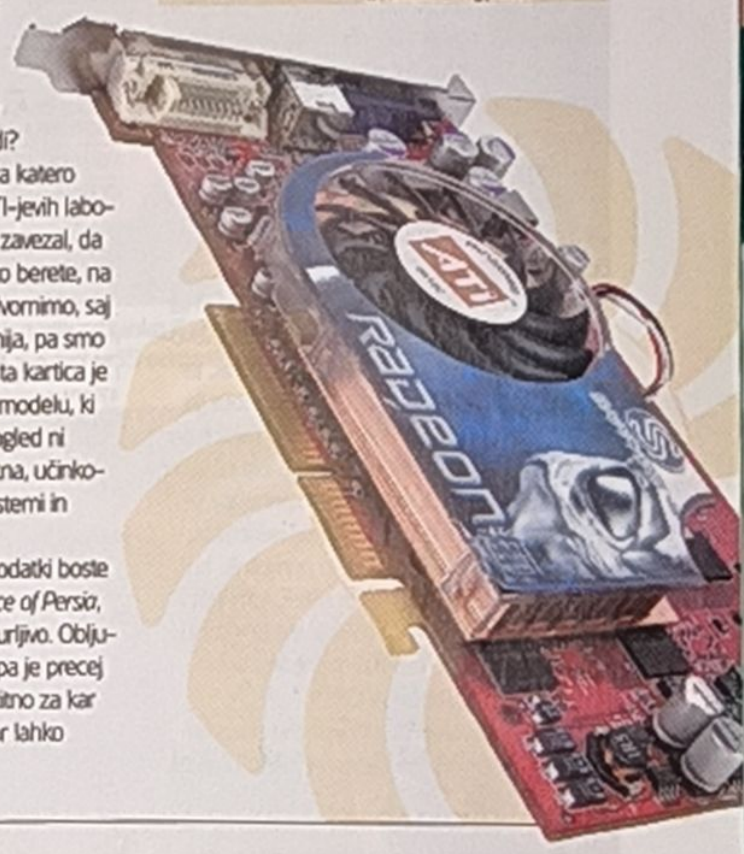
Grafični čip	ATI Radeon X800 XT
Cevovodi za obdelavo pikslov	16
Frekvence	526MHz jedro, 1.13GHz pomnilnik
Pomnilnik	256Mb GDDR3
Oblika	Ena reža, en Molex

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	12.924
Far Cry 16x12x4x8	39
Navijanje do	547MHz jedro, 1.2GHz pomnilnik
3DMark03 navit	13.332

Izbor uredništva PCFormat September / 2004

PCF 90% "Izbor uredništva dobi za predvideno solidno ceno in več kot solidne zmogljivosti."



Chaintech GeForce 6800 Ultra

Če je kdaj obstajala nenapihnjena kartica visokega razreda, potem je to ta.

Cena Ok. 140.000 SIT Več informacij www.chaintech.de Testiranje omogočil Media Markt, Avstrija

Blazno zmogljiva kartica za pregrešno visoko ceno, zasnovana na najsodobnejši tehnologiji, ki pa se ponaša z minimalističnim, skoraj barebone oblikovanjem? Težaven trik, ni kaj, a je Chaintechu s to kartico uspel.

Zmogljivosti Prav neumno bi bilo, če bi to kartico odpisali kot zmogljivostno povprečno. Po vseh standardih je več kot 12.000 točk v *3DMark2003* in več kot 50 slik v sekundi v Halo pri 1.600 x 1.200 in 8x anizotropnim filtriranjem prav odličen rezultat, ko je govora o grafičnih zmogljivostih. Na nesrečo za Chaintech, pa ima ta kartica blazno konkurenco. Že samo v taboru GeForce se je Chaintech nekoliko opekel s tem, da je vzel nVidiine specifikacije za 6800 Ultra nekoliko preveč dobesedno: frekvenci jedra in pomnilnika sta najnižji dovoljeni. Tudi z ATI-jevimi karticami X800 XT se ne more kosati, je pa res, da se je odlično obnesel v *Halo* in *X2*. Kot najpočasnejša kartica 6800 Ultra se ni prebila v ospredje kartic višjega razreda, še posebej ne v najnaprednejšem testu tukaj, v *Far Cry* pri visokih ločljivostih. Je pa igra še igralna pri 16x12x4x8.

Navijanje Zahvaljujoč temu, da je Chaintech občepel pri frekvenci jedra 400MHz, nam je uspelo solidno navijanje za 11 odstotkov, kar se je znatno videlo v igrah. Prav tako nam je bilo všeč to, da smo uspeli pomnilnik naviti kar za 120MHz (skupno 1,22GHz). V praksi to pomeni, da lahko Chaintechovo Ultro poženete preko 425MHz, kolikor zmorejo privzeto precej hitrejše kartice na trgu. Problem pri tem je le dejstvo, da lahko to isto dosežete s precej cenejšo kartico s čipom 6800 GT.

Kartica Anonimnost je pri Chaintechu očitno v modi, saj ne premore niti lastne nalepke na hladilniku. Pri izdelavi kartice so se z vsemi štirimi oklepali referenčnega oblikovanja za 6800 Ultra, kar pa ni slabo: kartica je robustno sestavljena in izgleda vredna vsakega tolarja, ki ga zahteva. Kot vse kartice 6800 Ultra, si tudi ta prisvoji dve prosti reži in ima dva električna priključka. Če v vašem računalniku ne ždi vsaj 400W napajalnik, ga boste morali kaj hitro zamenjati, če si mislite omisliti to kartico.

Dodatki Mogoče smo pri *PCF* stiskaški, a nekako ne moremo trditi, da predstavlja ta kartica ravno dober nakup. Z osnovnimi specifikacijami ni čisto nič narobe, a za ta denar zahtevamo nekaj smrtno resnih prijemov kar zadeva zmogljivosti in oblikovanje, kot smo jih imeli priložnost videti pri tem modelu. Pri Chaintechu nam niso potrdili niti tega, ali bo kartici priložena kakšna igra ali ne, in to nam ni bilo všeč.

PODROBNOSTI

Grafični čip	NVIDIA GeForce 6800 ULTRA
Cevovodi za obdelavo pikslov	16
Frekvence	400MHz jedro, 1.1 GHz pomnilnik
Pomnilnik	256Mb GDDR3
Oblika	Dve reži, dva Molexa

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	12.110
Far Cry 16x12x4x8	30
Navijanje do	445MHz jedro, 1.22GHz pomnilnik
3DMark03 navit	13.133

PCF 85% "To je GeForce 6800 Ultra in čisto nič več. Razen nalepke z zajetno ceno."

Asus V9999 Gamer Edition

Asus je na supertest pripeljal svojega orjaka v orjaški škatli.

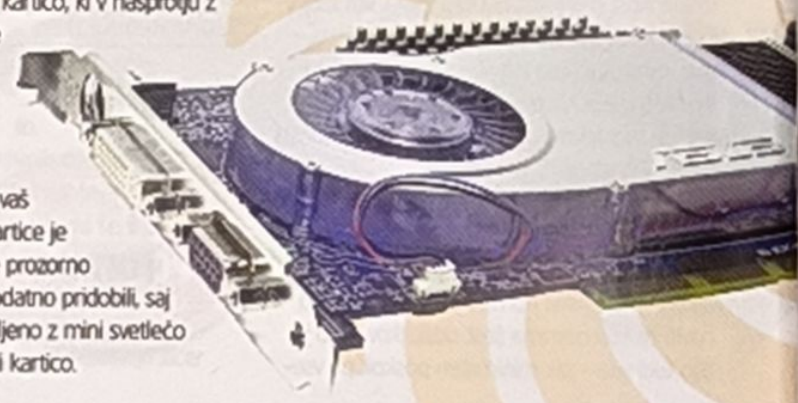
Cena 129.900 SIT Več informacij www.asus.com Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Asus je tudi na slovenskem trgu prisoten z najzmogljivejšimi modeli, ki jih ponuja. Le da se tu poraja zanimivo vprašanje. Kdo jih bo kupil? Tisti, ki mu je zmanjkalo denarja za odtenek dražja modela GT ali Ultra? Takšnih ni. Izkušnje kažejo, da jih večina kupi najboljše ali pa sploh ne...

Zmogljivosti Moči je vsekakor dovolj na zalogi, da vam ne bo nerodno pred sosedi, ko boste poganjali *Far Cry* ali *Doom 3*. Pa vendar se vidi razlika med navadnimi modeli 6800 ter GT-ji in Ultrami, saj ji manjkajo kar štirje cevovodi za obdelavo tekstur, en verteks-senčnik, ter svojih 365MHz. Za nameček pa uporablja še cenejši pomnilnik. Ah, tako opuljene kartice pa že ne bom kupil, odmeva iz ozadja. No ja, saj ni tako opuljena, le da višja modela ponujata še več. Torej 12 cevovodov, 5 verteks-senčnikov, jedro, ki deluje pri 350MHz, in pomnilnik, ki ni cenejši, kakor priporočajo pri nVidii, temveč uporablja hitri GDDR3, ki deluje pri 800MHz. Vse skupaj nanese rezultat malce več kot 10.000 točk v *3Dmark2003*.

Navijanje Aha. Tu pa se začne pozorno branje. V prejšnjem odstavku ste lahko prebrali, kako je kartica opremljena s podobnim pomnilnikom kot močnejši različici. To odpira kar nekaj prostora pri navijanju pomnilnika, kar nikoli ni slabo. Tako se je dalo naviti pomnilnik za dodatnih 60MHz, kar hitrost pomnilnika privede celo preko Ultrinih 550MHz. A tu se zgodba še ne konča, saj tudi jedro zmore hitrejšega delovanja. Sistem začne javljati napake pri 360MHz, kar je sicer le 10MHz razlike, a se vsaka malenkost pozna.

Kartica Kupci modela V9999GE vsekakor ne bodo prikrajšani. Že med vožnjo domov bodo lahko občudovali veliko škatlo, ki daje vtis, da skriva celoten računalnik, ne le grafično kartico. Gre za kartico, ki v nasprotju z močnejšimi sestrami ne zaseda dveh razširitvenih rež ter vas ne prisili, da si vgradite pomanjšano različico nuklearke v Krškem za vaš napajalnik. Ne, izgled kartice je simpatičen, tisti ki imate prozorno stranico ohišja, boste dodatno pridobili, saj je hladilno rebro opremljeno z mini svetleče diodo, ki modro razsvetli kartico.



PODROBNOSTI

Grafični čip	NVIDIA GeForce 6800
Cevovodi za obdelavo pikslov	12
Frekvence	400MHz jedro, 1,1 GHz pomnilnik
Pomnilnik	256Mb GDDR3
Oblika	Ena reža, dva Molexa

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	10.049
Far Cry 16x12x4x8	26
Navijanje do	360MHz jedro, 470MHz pomnilnik
3DMark03 navit	10.867

PCF 78% "Za navadne smrtnike med Slovenci bo priporočljiva, ko bo cena nekoliko nižja"

Dodatno Kakor je večino časa mogoče pričakovati, pri močnih karticah, je priloženih kar nekaj iger, da lahko takoj ob vgradnji kartice in zagonu sistema pričnete igrati. Ker ste seveda najverjetneje kupili kartico samo zato, da bi imeli te igre. Kakor koli že, hočete ali nočete, zraven kartice boste dobili *GunMetal*, *Battle Engine Aquila* in *Deus Ex: Invisible War*. Dodanih je še kup okrnjenih naslovov, toliko, da vas dodatno prepričajo v nakup.

Gigabyte Radeon X600 Pro

Nadvse nas je zanimalo, kako se obnesejo kartice srednjega razreda na vodilu PCI Express

Cena 38.200 SIT Več informacij www.gigabyte.com.tw Testiranje omogočil JAE, 01 586 62 26

Ste mislili, da je ATI nenadoma izdal povsem nov grafični procesor, vi pa še ničesar ne veste o njem? Nič hudega, naj vas potolažimo, nova generacija procesorjev še ni rojena. Serija X600 ni nič drugega kot serija 9600 na vodilu PCI Express.

Zmogljivosti Preliminarni testi, ki smo jih že lahko prebirali, so ji dajali ime, ki je kazalo na volka v ovčji preobleki. Že mogoče, še posebej če prehajate na X600 s kakšnega Radeona 7000 ali česa podobnega. V takšnem primeru se vam mora zdeti pospešek neverjeten. Če pa ste malo prej poganjali GeForca 6800 GT ali X800 XT, se vam bo zmogljivost X600 zdela vredna intenzivnega zehanja. Dobro staro jedro 9600, ki smo ga opisali že tolikokrat, je doživelo preobleko za novo podnožje. S tem kartica ni pridobila praktično ničesar, saj ponuja AGP 8x povsem dovolj propustnosti. Jedro X600 Pro deluje na standardnih 400MHz, medtem ko pomnilnik deluje na 600MHz.

Navijanje Pomembna je izbira materialov, da lahko dosežete dober rezultat pri navijanju. Kar zadeva X600 Pro, vam je lahko precej hitro jasno, da je prehod na PCI Express precej nepomemben faktor pri navijanju kartice. Res je: kartica se navija enako kot njene sorodnice na vodilu AGP. Jedro skriva kar nekaj potenciala, saj nam je uspelo iz njega iztisniti še dodatnih 83MHz, medtem ko se pomnilnik ni dal prepričati v delovanje nad 644MHz. Na ta način vseeno dobite dobrih 200 točk v *3DMark03*.

Kartica Odkrito povedano, vizualno ne ponuja ničesar takšnega, česar še ne bi videli. Ima kvalitetno hladilno telo z ventilatorjem, ki dobro ohlaja procesor tudi pri navijanju. Vse ostalo razen spremembe podnožja je identično karticam, ki jih že poznate. Kartice serije 9600 niso potrebovale dodatnega napajanja, tako da ga ne potrebujejo niti pri prehodu na PCI Express. 128Mb pomnilnika ni ravno prevzetna količina povrhu vsega pa je 3,3ns, kar bi sicer moralo dati malce več prostora za navijanje, a ga ne.

Dodatno Vsekakor vam pri nakupu te kartice, ob zagonu ne bo dolgčas. Zraven boste namreč dobili *Counter Strike: Condition Zero*, *SpellForce* ter *Rainbow Six: Raven Shield*, igre, ki vas bodo zaposlile kar za nekaj časa. Dodan je tudi Cyberlinkov *PowerDVD 5*, ki je namenjen poganjanju filmov DVD. Seveda je prisotno tudi vso kablovje in pretvornik DVI, da boste lahko priklopili PC na televizor ali dodaten monitor.

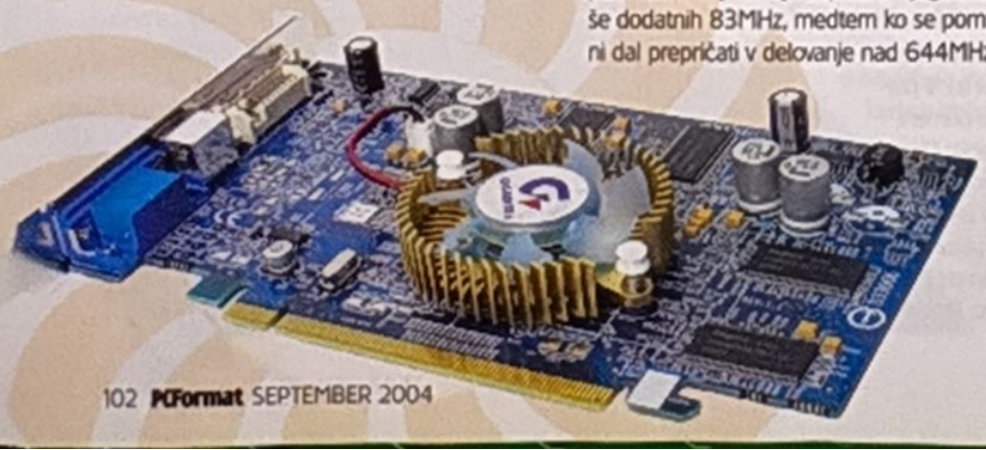
PODROBNOSTI

Grafični čip	ATI Radeon X600
Cevovodi za obdelavo pikslov	4
Frekvence	400MHz jedro, 300MHz pomnilnik
Pomnilnik	128Mb DDR
Oblika	Ena reža

ZMOGLJIVOSTI

3DMark03	2.793
Far Cry 16x12x4x8	0
Navijanje do	483MHz jedro, 322MHz pomnilnik
3DMark03 navit	2.997

PCF 70% "ATI ima očitno nezdrno skladovnico čipov 9600"



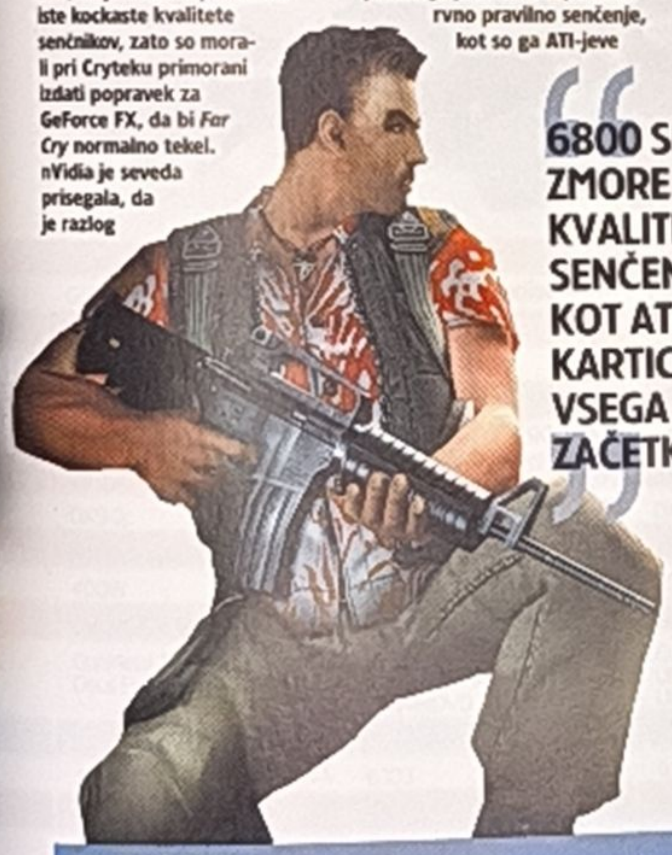
Krik v temi

Dolgo pričakovan popravek, prijazen GeForcu 6800, za Crytekovo mojstrovino za DirectX 9 je končno prispel.

Zgodba o tem, kako je nVidiina družina GeForce FX pogorela v igrah z DirectX 9, je dobro znana. Dodaten problem pa se je pojavil s prihodom nove, prelestne serije GeForce 6 oziroma 6800, katere zmogljivosti v zahtevnem testu DirectX 9, ki mu pravimo *Far Cry*, so bile precej povprečne. Še huje je bilo, da je 6800 trpel zaradi iste kockaste kvalitete senčnikov, zato so morali pri Cryteku primorani izdati popravek za GeForce FX, da bi *Far Cry* normalno tekel. nVidia je seveda prisegala, da je razlog za to pomanjkljivost dejstvo, da so prve kartice 6800 delovale še s staro kodo serije FX. Obljubili so nam, da bo vse to popravljeno z izdajo popravka 1.2 za *Far Cry*. Sicer smo jim zaupali, a le nismo bili popolnoma prepričani.

Tega čakanja je zdaj konec, saj je *Far Cry 1.2* že tukaj in povemo lahko, da zdaj 6800 proizvaja prav tako lepo in barvno pravilno senčenje, kot so ga ATI-jeve kartice s podporo za DX9 obvladale že od začetka. Pri vsem skupaj pa je najboljše to, da so pametne glave pri Cryteku popravke zasnovale na tak način, da sedaj igra prav fino teče tudi s serijo GeForce FX 5900. Je pa res, da je s tem 5900 zmogljivostno kar precej ohromljen, a je zato serija 6800 popravek preživela brez vsakršnih stranskih učinkov.

Zgoraj navedeno pa velja samo za popravek 1.2 z DirectX 9.0. Kaj bosta torej prinesla DX9.0c in nVidiina unikatna strojna podpora za Shader Model 3 (SM3)? Od nVidie smo dobili posebne gonilnike, ki podpirajo SM3 v *Far Cry* (omogočen v popravku 1.2), ki smo jih preizkusili skupaj z beta različico DX9.0c. Zaenkrat je *Far Cry* v načinu SM3 vizualno identičen SM2. nVidia pa je izpolnila obljube na področju zmogljivosti, saj smo zaznali fin poskok pri zahtevnih scenah na odprtem, s čimer je 6800 dohitel ATI-jevega prvaka, tako da je razlika med njima zdaj le drobiž slik v sekundi.



> 6800 SEDAJ ZMORE ISTO KVALITETO SENČENJA, KOT ATI-JEVE KARTICE OD VSEGA ZAČETKA

V zaprtih prostorih se lahko GeForce 6800 po kvaliteti senčenja sedaj kosa z X800, čeprav je 15 odstotkov počasnejši pri višjih ločljivostih.

Na odprtem je nVidia zmogljivostno razliko zmanjšala skoraj na nič - 43 slik v sekundi za nVidio in 46 za ATI.

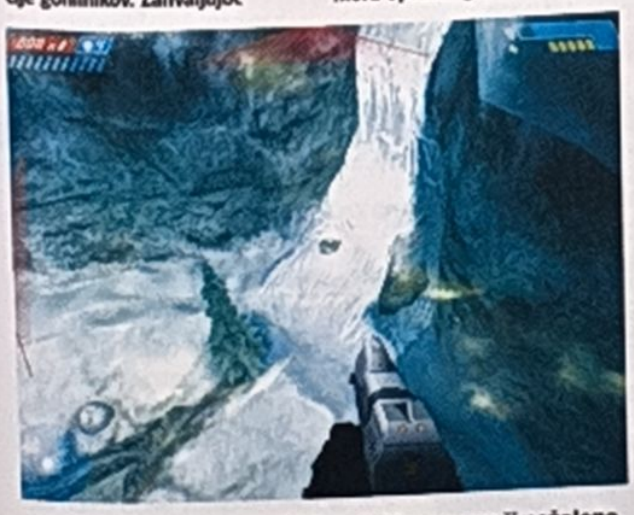
Filtrirati ali ne

Mi optimiziramo, vi prilagajate, oni pa goljufajo.

Grafika za PC je danes resen posel. Največja udeleženca v tej igri, ATI in nVidia, imata letno več milijard dolarjev prihodka. Ko gre za takšne količine denarja, nas ne preseneča, da bitka ni vedno poštena. Dobrodošli torej v umazan svet optimizacije gonilnikov. Zahvaljujoč visokim nagradam je stopnja iznajdljivosti pri stiskanju še zadnjih kapelj zmogljivosti iz grafičnih kartic samoumevna. Trenutno se bije boj, ne boj, mrtvaško klanje, na področju optimizacij filtriranja. V bistvu sta oba tabora ubrala podobno pot pri optimizaciji dela, ki ga mora opraviti grafična kartica med procesiranjem tekstur za risanje površin v določenem 3D grafičnem pogonu.

Cilj je seveda zmanjšati količino tega dela, ne da bi pri tem trpela kvaliteta slike. Končni rezultati, kar zadeva kvaliteto slike, so si izjemno podobni, obstajajo pa znatne razlike v samem pristopu obeh podjetij. V nedavno predstavljenih beta gonilnikih je nVidia predstavila možnost vklapljanja in izklapljanja optimizacij tako za trilinearno, kot tudi za anizotropno filtriranje. Kot je vidno iz rezultatov naših testov, vklop optimizacij v nVidiinih gonilnikih precej izboljša zmogljivost. Pri tem je prizadeta kvaliteta slike, a le malenkostno.

Res je, da gre za subjektivno mnenje, a nam je trenutno ta nVidiina optimizacija bolj pri srcu, še najbolj pa odobravamo možnost izklopa optimizacij. Skrajni čas je, da ATI ponudi podobno funkcionalnost v svojih gonilnikih.

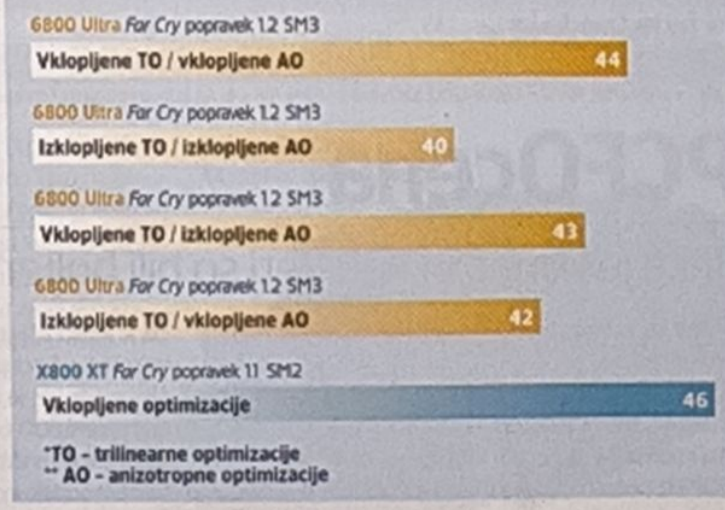


ATI-jeva optimizacija gonilnikov lahko povzroči neželeno tresenje, ko je anizotropno filtriranje omogočeno.

REZULTATI TESTOV

Vklop, izklop, odklop.

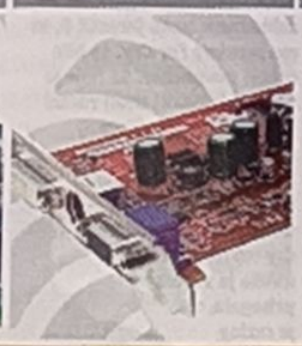
Tukaj vam predstavljamo primerjavo zmogljivosti filtriranja v zahtevni sceni na odprtem v *Far Cry*. Pri nastavitvah smo uporabili ločljivost 1600 x 1200, najvišje vrednosti optimizacij v igri ter seveda 4x anti-aliasing in 8x anizotropno filtriranje. Rezultati kažejo permutacije, ki jih omogoča spreminjanje optimizacijskih nastavitev v nVidinih gonilnikih. Za ATI-jevo kartico X800 XT je samo en rezultat, ker optimizacij v gonilniku ni mogoče vklopiti ali izklopiti. Nekaj za premislek.



*TO - trilinearne optimizacije
** AO - anizotropne optimizacije

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse številke, ki smo jih zbrali, kondenzirane v tej priročni tabeli.

	Sapphire Radeon X800 Pro Toxic	Leadtek A400 GT TDH 6800GT	Sapphire Radeon X800XT	Chaintech Geforce 6800 Ultra	Asus A9950TD GE
	84%	92%	90%	85%	67%
					
Procesor	ATI Radeon X800 Pro	nVidia GeForce 6800 GT	ATI Radeon X800 XT	nVidia GeForce 6800 Ultra	ATI Radeon 9550
Število cevovodov	12	16	16	16	4
Število enot verteks	6	6	6	6	2
Hitrosti jedra in pomnilnika	473/890	350/1000	526/1130	400/1100	250/400
Pomnilnik	256GDDR3	256GDDR3	256GDDR3	256GDDR3	128 DDR
Podatkovna širina pomnilnika	256bit	256bit	256bit	128bit	256bit
DirectX podpora	DX9.0b	DX9.0c	DX9.0b	DX9.0c	DX9.0b
Oblika	dve reži, en molex	dve reži, en molex	ena reža, en molex	dve reži, dva molexa	ena reža
Zahtevan napajalnik	300W	400W	300W	400W	300W
Izhodi	DVI, VGA, S-video	DVI, VGA, S-Video	DVI, VGA, S-Video	DVI, VGA, S-Video	DVI, VGA, S-Video
Dodana programska oprema	PowerDVD, Power Director, Splinter Cell, Prince of Persia	Splinter Cell, Prince of Persia, Big Mutha Truckers	Splinter Cell, Prince of Persia	Ni podatka	/
TESTI					
3DMark03	10.499	11.151	12.924	12.110	2.534
Far Cry 1.1 10x7	62	65	62	66	39
Far Cry 1.1 16x12	50	60	62	63	11
Far Cry 1.1 10x7x4x8	52	49	53	50	12
Far Cry 1.1 16x12x4x8	29	25	39	30	0
X2: The Threat 10x7	88	92	94	45	81
X2: The Threat 16x12	57	63	68	66	33
X2: The Threat 10x7x4x8	62	74	70	76	35
X2: The Threat 16x12x4x8	40	46	47	48	0
Halo 10x7	73	84	80	87	41
Halo 16x12	48	61	66	65	29
Halo 10x7x4x8	64	75	80	78	30
Halo 16x12x4x8	39	50	53	54	0
NAVIJANJE					
Najvišja stopnja navijanja	546/1.210	420/1.150	547/1.200	445/1.220	330/540
3DMark 03 16x12x4x8 navit	11.085	12.794	13.332	13.133	2.711
Far Cry 16x12x4x8 navit	33	30	40	33	0

* 10x7 = 1.024x768, 16x12 = 1.600x1.200, 10x7x4x8 = 1.024x768 s 4x AA in 8x anizotropnim filtriranjem, 16x12x4x8 = 1.600x1.200 s 4x AA in 8x anizotropnim filtriranjem. Testni računalnik: 3,0GHz P4, 1GB PC3200

PCFOcena

Bitke je konec in nekateri so bili bolj zmagovalni kot drugi.

Tekma za krono grafične zmogljivosti še nikoli ni bila tako izenačena. Ne X800 XT ne GeForce 6800 Ultra nista dosegla rezultatov, ki bi trdno zakoličili vodstvo. Na tem mestu pa bi vseeno radi čestitali nVidii, ki je dala tako impresivne rezultate, kljub temu, da je za kar 100MHz počasnejša od ATI-jevega prvaka. Je pa res, da je lahko ATI-jeva malenkostna prednost v *Far Cry* znanilka prihodnjih težav za nVidio v zahtevnih igrah DirectX 9, kot je *Half-Life 2*. Je pa res, da se bo GeForce 6800 bolje izkazal v id-jevi umetnini *Doom 3*, zahvaljujoč nVidiini legendarni podpori za OpenGL in tesnem sodelovanju z id Software. Ko pa je govora o 2D zmogljivostih, pa se kar ne moremo odločiti. Testirali smo izrabljanje procesorja pri dekodiranju različnih video formatov, pa nismo našli ničesar pretirano razburljivega. Če pomislimo na to, da bodo te kartice vgrajene v že tako ali tako huronsko zmogljive računalnike, dekodiranje videa sploh ni tako pomembno. Prava

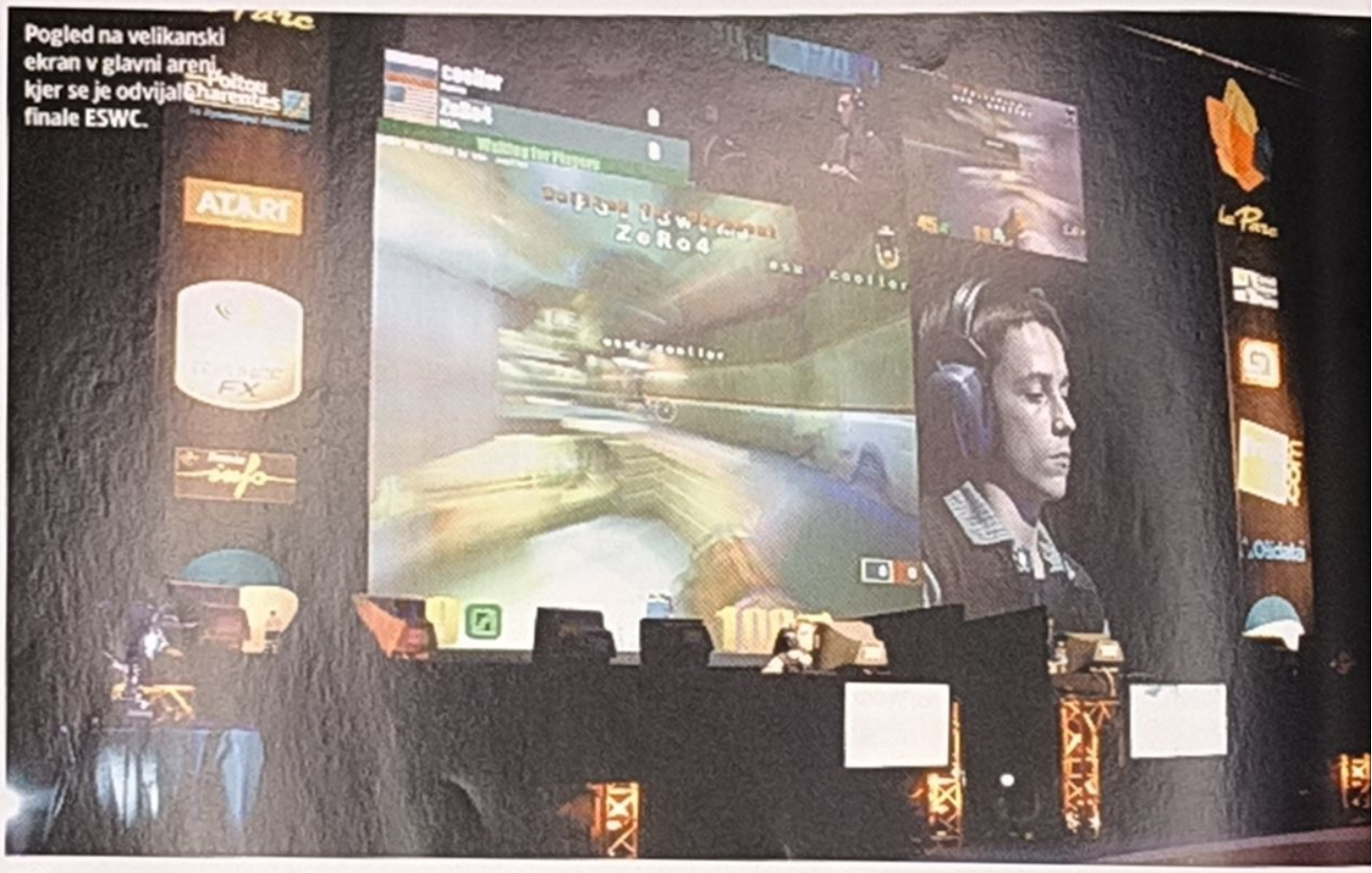
	Asus V9999 GE	Leadtek Winfast PX350TDH	Leadtek Winfast A380TDH ULTRA	Gigabyte Radeon X600 pro	Madview Radeon 9800XT
	78%	76%	75%	70%	75%
	GeForce 6800	nVidia GeForce 5900XT	nVidia GeForce 5950 Ultra	ATI Radeon X600 Pro	ATI Radeon 9800 XT
Procesor					
Število cevovodov	12	8	8	4	8
Število enot verteks	5	FP Array	FP Array	2	4
Hitrosti jedra in pomnilnika	350/800	350/700	475/900	400/600	416/730
Pomnilnik	256GDDR3	128 DDR	256 DDR	128 DDR	256 DDR
Podatkovna širina pomnilnika	256bit	256bit	256bit	128bit	256bit
DirectX podpora	DX9.0c	DX9.0b	DX9.0b	DX9.0b	DX9.0b
Oblika	ena reža, dva moleca	ena reža, en molex	ena reža, en molex	ena reža	ena reža, en molex
Zahtevan napajalnik	400W	300W	300W	300W	300W
Izhodi	DVI, VGA, S-Video	DVI, VGA, S-Video	DVI, VGA, S-Video	DVI, VGA, S-Video	DVI, VGA, S-Video
Dodatna programska oprema	GunMetal, Battle Engine Aquila, Deus Ex: Invisible War	GunMetal, Big Mutha Truckers, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, WinFastDVD	GunMetal, Big Mutha Truckers, Ulead Video Studio SE DVD, Ulead Cool 3D SE, WFast DVD..	Counter Strike: Contition Zero, SpellForce, Rainbow Six: Raven Shield, PowerDVD	PowerDVD, GunMetal
TESTI					
3DMark03	10.049	6.103	6.811	2.793	6.434
Far Cry 1.1 10x7	62	49	55	41	47
Far Cry 1.1 16x12	57	22	27	13	20
Far Cry 1.1 10x7x4x8	45	27	31	15	22
Far Cry 1.1 16x12x4x8	26	14	16	0	10
X2: The Threat 10x7	61	74	48	61	
X2: The Threat 16x12	60	40	45	35	37
X2: The Threat 10x7x4x8	70	42	50	38	40
X2: The Threat 16x12x4x8	42	23	27	0	22
Halo 10x7	79	48	55	42	57
Halo 16x12	57	26	30	31	30
Halo 10x7x4x8	72	39	46	32	26
Halo 16x12x4x8	46	22	25	0	12
NAVIJANJE					
Najvišja stopnja navijanja	360/940	430/760	491/940	483/644	423/760
3DMark 03 16x12x4x8 navit	10.867	6.476	6.956	2.997	6.672
Far Cry 16x12x4x8 navit	25	16	18	0	18

bitka se bo proti koncu leta bila na drugem koncu trga, tam, kjer domujejo cenejše kartice.

Kartice se znatno razlikujejo samo po porabi energije in oblikovni zasnovi. ATI je predstavil kartico, ki zasede eno samo režo in zahteva le 300W napajalnik, kar je svojevrsten dosežek, kar ga tudi postavlja v vrh kartic na tem testu. Če imate res namen kupiti eno od vrhunskih kartic, se lahko torej odločate po svoje. Ne mislite pa, da boste dobili veliko več, kot če bi si omislili kartico nižjega cenovnega razreda, saj so kartice s čipom GeForce 6800 GT odlična izbira za pol nižjo ceno. Kartic Radeon X800 Pro pa vam ne moremo tako navdušeno priporočiti, razen če nimate težav s porabo energije, saj se po zmogljivosti sploh ne morejo kosati s 6800 GT. Prvo mesto si je torej priboril GeForce 6800 GT – v bistvu gre za GeForce 6800 Ultra, le da zasede eno samo režo – neverjetna kartica za neverjetno ceno.

NASLEDNJI MESEC FOTO TISKALNIKI

Tale pošast nam je bila ta mesec najbolj všeč.



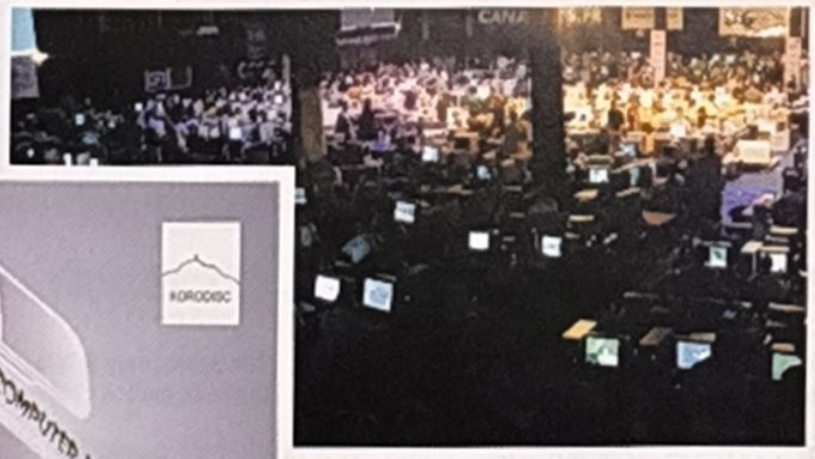
Pogled na velikanski ekran v glavni areni, kjer se je odvijal finale ESWC.

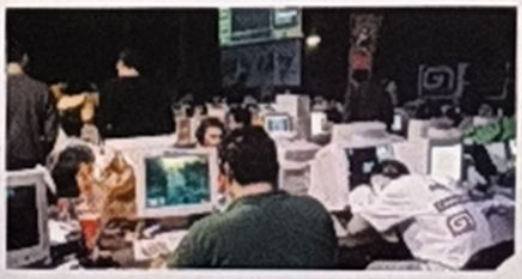
Prvaki igranja v akciji

So Grki spet zmagali? Preverili smo akcijo na ESWC – Electronic Sports World Cup.

Jurja ljudi je bilo v avditoriju, kar smo dognali po našem najboljšem občutku, to pa ni ustavilo gledalcev, ki so preplavili stopnice in preddverja ter pogledovali na velike ekrane, kjer se je prenašalo dogajanje iz dvorane. V dvorani ni bilo nobenega predvolilnega političnega shoda, prav tako ni bilo ne duha ne sluha o kakem rock glasbeniku, ki bi zagrozil, da bo podrl streho. Na ekranu je 10 bledih mladih moških igralo *Counter Strike*.

ESWC je tekmovanje, katerega se udeležijo zmagovalci posameznih nacionalnih tekmovanj, in upajo na katero izmed dobrih uvrstitev, ki jim prinese lepe nagrade in precej denarja. Lani je dogodek po celotnem planetu privabil okoli 150.000 igralcev, a le 358 teh iz 37 držav je prišlo na glavni turnir. Letos, se je dogodek še bolj razpasel, rekordnih 250.000 igralcev je šlo skozi kvalifikacije in 500 jih je na koncu prišlo v Francijo, v Pariz, odigrati glavne odločitve in pokasirati pošteno valuto. Za to so poskrbeli trije glavni turnirji: v *Counter Strike*, ki se ga je udeležilo 43 ekip, v *Warcraft III*, ki je privabil 53 najboljših igralcev in v *Pro Evolution Soccer 3*, katerega se je na koncu smelo udeležiti 34 igralcev. Poleg teh turnirjev seveda niso manjkali še turnirji v igrah *Quake 3* (katerega še vedno obravnavamo kot najbolj zahtevno prvoosebno igro), *Painkiller*, *UT2004* in ženski turnir v *Counter Strike* (na žalost se sliši, kot bi šlo za ženski golf). Nagradni mošnjiček se je skorajda prevrnil pod težo 250.000 dolarjev, ki jih je prispevalo podjetje nVidia, med sabo pa so si ga na koncu razdelili danska ekipa za *Counter Strike* Titan, korejski igralec *Warcrafta* Fov in francoski nabijač *Pro Evo 3*, Samsam.





Gre za profesionalno prireditev in tekmovanje, komentar je potekal v dveh jezikih, organizatorji so poskrbeli za pravo vzdušje med obiskovalci, prostori za novinarje so bili prepolni in vsak izmed tekmovalcev je zrl v svoj zaslon. Na velikem ekranu so se prikazovale posamezne akcije, posnetki stopenj in položajev igralcev na njih ter pogled opazovalca na strežniku, kar je s svojimi opazkami primerno oplemenitil še komentator. Kot smo rekli, zelo profesionalno.

> **NA VELIKEM EKRANU SMO LAHKO VIDELI POSAMEZNE DOBRE AKCIJE, POLOŽAJE IGRALCEV NA STOPNJAH**

In če želite pogledati katerega izmed posnetkov finalnih odločitev, se spokajte na spletno stran **www.hltv.org** ter prebrskajte njihov Demo Section. Jasno, vaš Steam mora imeti naložen predvajalnik HLTV, drugače boste srkali petarde.

www.esworldcup.com/2004

KONEC ODISEJADE

Še en MMO je pogoltnil ves prah, ki se je vzdignil. Se nam bliža konec spletnega igranja?

Nikoli več vam ne bo treba gledati te slike.

Kratek odgovor je ne. Daljši odgovor je neeeeeeeeeeeee. Možno pa je, da smo uzrli konec franšize *Ultima* in ambicij podjetja EA po uspehu na internetu. Ekipa, ki je delala na projektu igre *Ultima Online: Odyssey*, je morala zaustaviti delo, podjetje je odpustilo mnoge razvijalce, nekaj preostalih pa je odpeketalo do *Ultime Online*, kjer bodo delali na najnovejšem dodatku te predpotopne EA-jeve igre.

Pri EA pravijo, da umor igre pomeni pravzaprav rešitev za celotno serijo. Kakšno serijo, vas vprašamo? Pred desetimi leti so igre *Ultima* pomenile kompleksne in dobro zasnovane svetove, pojem za tovrstne igre igranja vlog. Ko je priskakljala mimo *Ultima Online* kot prvi pošteno ustvarjen MMO, je še nekako izgledala. Malo kasneje so ukinili projekt *Ultima Online 2*. Še malo kasneje je odklenkalo *Ultimi 9*, kar je precej užalostilo privržence igre (le-ti so neuradne obliže in popravke za igro objavljali na www.reconstruction.voyd.net). In zdaj še tole. Dokler bo EA imel v lasti serijo iger *Ultima*, razvijalcem ne bo uspelo povrniti zaupanja igralske skupnosti v svetlo prihodnost, ki naj bi igro enkrat čakala. Molzenje denarcev od nalivnežev je očitno šport tega podjetja, četudi ga molzejo še dolgo po tistem, ko je igra že za v smeti.

Podjetju tako ni ostal na voljo noben pošten spletni projekt, saj so odpovedali *UXO*, *The Sims Online* pa je spretno propadel. Mogoče to pomeni, da se bo kalifornijski gigant dokončno umaknil od izdelovanja iger za PC? Še vedno upamo, da ni tako. www.uxo.ea.com

Problemi v skupnosti

Irrational vas bo s svojim *Tribes: Vengance* pognal v zrak.

Predstavljamo vam dober recept za ustvarjanje popolne serije iger. Vzemite odličen naslov kot je *Tribes* ter ga podtaknite v razvijalski studio, ki je pobasal že kar nekaj nagrad za svoje dobro delo, kot so Irrational Games (*System Shock 2* in *Freedom Force*). Dobro premešajte. Pustite, da vzhaja kakšno leto, zapecite in postrezite krvoločni igričarski populaciji. Naše skrbi glede samega zapleta štorije so bile upravičene. Zgodba v igri *Tribes*? Igra, kjer preskakujete med igranjem princeske, njene matere pred 20 leti in robotskega morilca je dovolj robustna za nas, hvala lepa. Chris Mahnken poudarja: "Enoigralska izkušnja je tukaj zgolj zato, da se igralci spoznajo z igro *Tribes*."

Še sreča, da je večigralski način nekaj povsem drugega, izgleda pa zelo impresivno – kot bi gledali *UT2004* nekje v zraku. In dve izmed najbolj posebni značilnosti igre obenem pomenita tudi njeni najboljši točki. Prva je uporaba tradicionalnih reaktivnih nahrbtnikov. Hitro se polnijo, zabrišejo pa vas daleč in visoko v zrak. Zelo priročen način transporta, bi omenili, skupaj z orožjem za prijem na daljavo (grapple gun) pa predstavljajo zelo zanimiv pristop k igralnosti (poleg ostalih oblik transporta). Druga glavna značilnost pa je ustvarjanje svojih lastnih kompletov opreme. Kot v igri *Planetside* boste imeli na voljo tri vrste oklepov (lahkega, srednjega in težkega), lika določili še katero izmed sposobnosti (na primer hitrost ali energijo) ter mu dodali orožje (nosili boste lahko tri orožja hkrati, seveda odvisno od vašega oklepa). Te nastavitve boste lahko skupaj s še nekaterimi nastavitvami za vozila shranili in uporabili kasneje z veliko lahkoto.

Kar nas trenutno skrbi je vse hitrejše staranje pogona *Unreal*. V tej zgodnji različici alfa, skladno z imenom, notranji deli skupaj z nekaterimi fizikalnimi lastnostmi objektov izgledajo res nerealno. Bi pa moral *Tribes Vengeance* delovati perfektno na zdaj že rahlo ostarelih grafičnih karticah.

www.tribesvengeance.com

Edini zaenkrat vgrajeni način igranja je CTF (Capture the Flag).

DESNO Težak oklep, top in lokalni pekač. Ah, seveda, notri sedi posebej strašljiv osebek.

LJUDJE, KI IGRAJO IGRE

Blaž "bl4z" Praper se je razgovoril o rastoči skupnosti na **www.slofaca.net** in ostal živ.

Kako ste pričeli z www.slofaca.net?

Klan je pričel z igranjem pred nekaj leti, prvotno smo bili usmerjeni samo v igro *Q3 Urban Terror*, zdaj naš šefe An+! odkrito sanjari o več uspešnih sekcijah in zadeva se je precej razširila. Domeno smo registrirali iz čiste potrebe po informiranju lastnih članov in informiranju skupnosti *Urban Terror*, pojma nismo imeli, da bi stran nekdaj utegnila zanimati večje število ljudi, ki kar redno obiskujejo naš portal z novicami, novo nagradno igro, ki jih kot društvo kar pogosto prirejamo, ali kakšno neumnostjo iz sveta iger. Vse skupaj je na nivoju zabave, saj resnosti scene še nekaj časa ne kaže pričakovati.

Na SLOfaca.net je seznam različnih strežnikov. Kako jih financirate?

Denar za strežnik ter strojni "šund" smo pobrali od članov klanov (SLOfaca) in Dukez of Hazard, nobenega zunanjega sponzorja nismo našli, ki bi utegnil biti zainteresiran za razvoj tičev našega igričarskega porekla. SiOL izvaja svojevrstne finte, kadar se gre sponzoriranje klanov, zato smo se odločili za drug pristop in se stvari lotili kar sami. Odprti smo za vse predloge in nikomur ni potrebno plačevati za najem ali izposojo strežnika.

Katere igre najbolj podpirate?

Trenutno na Outlands, tako se imenuje skupina naših strežnikov, gostimo strežnike za igre *Quake 3*, *Urban Terror*, *QuakeWorld* in *Call of Duty*, po potrebi pa poženemo še *Counter Strike* ali *UT2k4*. Doom 3 zaenkrat nimamo na strežniku, saj nam strojna oprema tega ne dopušča. S številom strežnikov se seveda ne moremo kosati z večjimi, je pa res, da smo bili vedno pripravljeni poslušati želje soigralcev ali tudi igralcev iz drugih klanov in smo jim večkrat omogočili igranje na naših strežnikih, kadar svojega niso mogli dobiti drugje.

Ta trenutek vaša skupnost sestoji iz strani, namenjene novicam, klanskih podstrani, foruma in celega kupa informacij o strežnikih, vas samih in tako naprej. Načrtujete zadevo v prihodnje še bolj razširiti?

Ob pomoči pravih sponzorjev je vse mogoče. Že dolgo časa se namreč trudimo, da bi igralce na nek način prisilili v sodelovanje v tekmovanjih, ki bi jih organizirali na spletu in strežnikih, kasneje pa bi na enem ali dveh večjih LAN-ih lahko tekmovali za dobre nagrade. Stvari imamo pripravljene, le prave volje skupnosti še ni. Igralci tavajo po spletnih straneh znanih svetovnih klanov in sanjajo o zaslužkih 4.000 evrov mesečno za igranje *Counter Strike*, ne zavedajo pa se, da v Sloveniji tovrstnega denarja za igranje iger ne bodo zaslužili nikoli. V Sloveniji je prava umetnost od sponzorja dobiti grafično kartico, ki bo vredna 100 tisočakov in bo igralcu nekaj pomenila. Podjetja se ne zavedajo, da so igralci ciljna skupina, ki jim lahko prinese veliko reklame in zaslužka. V kratkem bomo splavili nov projekt, kjer bomo združili naše strani in projekte www.slofaca.net, www.faca.net in www.q-shop.org.

Kako vas lahko najdemo?

Priključite se na internet in vedno nas boste našli na IRC-ju na strežniku Quakenet in kanalu #slof. Tam ponavadi odgovarjamo potrebnežem na nespodobna povabila in vprašanja. Seveda je tudi drugi način, in sicer na našem spletnem forumu na www.slofaca.net, a tega bolj malo ljudi pozna in uporablja, večina foruma pa je zaprta tistim, ki niso obenem tudi člani klana.

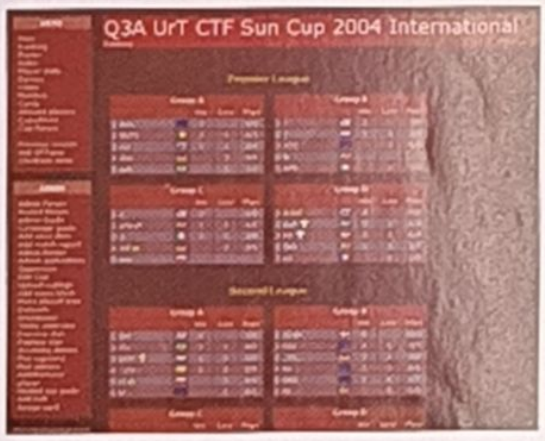
Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov.

Tema meseca: Poletna lenoba je zajela vse slovenske klane. Razen največjih zanesenjakov.

(SLOfaca) na podvigu

Pleme (SLOfaca) je bilo pravzaprav kar uspešno v teh poletnih mesecih, saj sta se sekcija tako za *Urban Terror* kot za *Call of Duty* uvrstili v nadaljnje tekmovanje v pokalih ClanBase, kjer nastopata. Prvi so tako zanesljivo premagali nekoč elito mednarodne scene *Urban Terror* ter s štirimi zmagami in prav nobenim porazom v svoji skupini zasedli prvo mesto ter si zaslužili lažjega nasprotnika za v prihodnje. Drugi pa so z obilico sreče po težavnih mesecih le prišli do želenega "playoffa" v slovenskem pokalu *CoD*, ki ga gosti **www.clanbase.com** in do ekipe, ki nekako zdrži skupaj več kot dva tedna. Več o tem lahko preberete na spletni strani klana **www.slofaca.net**, fantom pa želimo, da ponovno presenetijo s kakšnim dobrim rezultatom.



Aru izplaval iz krize?

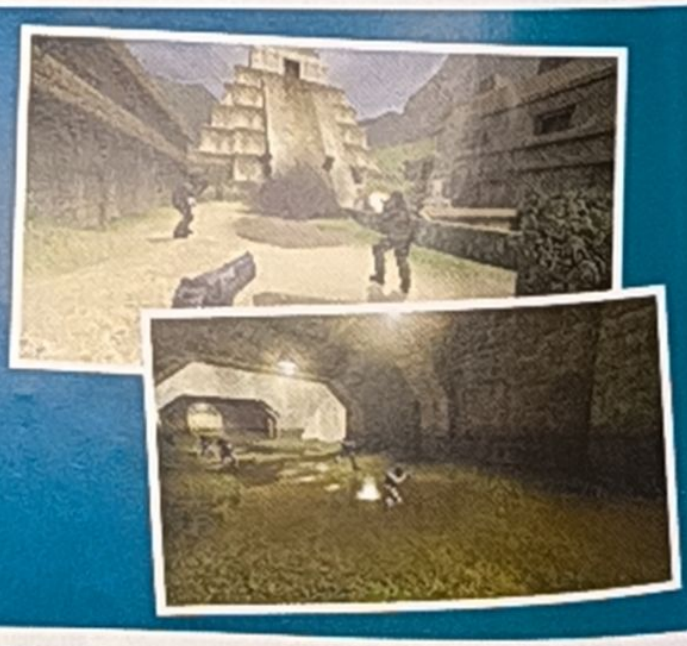
Klan ARU (Armed Response Unit), ki velja za enega najbolj aktivnih klanov v Sloveniji in je tudi najboljši klan v pokanju igre *Soldier of Fortune 2*, je očitno prebrodil krizo, ki ga je pestila zadnji mesec in z nekaj zaporednimi zmagami zaplaval iz rdečih številk po mednarodni lestvici navzgor. Kam jih bo serija prinesla v bodoče, bomo videli, vsekakor pa upamo, da na pota stare slave in nazaj med pet najboljših evropskih plemen za *SoF 2*.

PRIJAVE ZA CLANBASE OPEN CUP ODPRTE

Tako je, pred malce več kot tednom dni so se odprle prijave za odprto prvenstvo na www.clanbase.com v domala vseh igrah, ki kaj veljajo ali pomenijo na igričarski sceni. Če se še dobro spomnite, smo Slovenci prejšnjo sezono prišli do tako želenega prvega naslova zmagovalcev Open Cup, to pa je uspelo klanu Lethality, ki je že dolgo časa napovedoval podoben uspeh v igranju *Unreal Tournament*. Zmaga na tako visokem nivoju je očitno rahlo zalegla, saj se je tokrat precej klanov prijavilo na tekmovanje. Tako bomo lahko na primer v igri *MoHAA* spremljali klan Wicked Revolution!, v *Call of Duty* nas bodo presenečali #Core-Gaming, Mental !nsanity Approve in trenutno najmočnejši GameMadness (poleg kopice ostalih), v *UT* bodo naslov prvaka branili Lethality, v *Urban Terror* bo "slabirala" (SLOfaca) in v *Quake 3* bo srečo poskusilo pleme Morana. S strani naših klanov bosta najbolj zastopani igri zagotovo *Call of Duty* in *Enemy Territory*, saj se je na ta dva turnirja prijavilo res zavidljivo število klanov. Upamo, da nam bo tokrat slovenska online scena prinesla še več uspehov, kot jih je prejšnjo sezono.

Counter Strike Source

Veliko žolčnih debat je že bilo mogoče prebrati na to temo na spletnih forumih in portalih tipa www.dicharged.org, a živelj tokrat pričakuje igro, ki bo prerodila stari *Counter Strike* in ga znova zapeljala na pota stare slave, saj vemo, da je ob vseh prišlekih ura "smerti" tej popularni večigralski akcijski igri vse bliže. Jasno, tega ni opaziti na največjih tekmovanjih, tam gre zadeva v popolnoma drugo smer, nagrade postajajo astronomske in vedno več mladcev sanja sanje profesionalnih igralcev, čeprav brez najmanjšega pojma o stvareh pač ne morejo priti nikamor. Igra *Counter Strike* je zaživela na spletu in priviačnost ekipne igre je kmalu prevzela svet, zdaj, ko je minilo že precej let od tiste prve zastonjske različice, pa je očitno prišel trenutek, da ob vsem tem pompu začnejo služiti še razvijalci. In to pošteno. Začetna beta različica zadevščine *CS: Source* je bila te dni na voljo le določenim osebkom na sceni, vsem naročnikom na *Valve Cyber Cafe Program*, lastnikom igre *Counter Strike: Condition Zero* in kupcem svežnja grafične kartice ATI/*Half-Life 2*. Ker so minimalne sistemske zahteve za poganjanje zadevice dokaj osiromašene, nas zanima, če Valve ni spet posegel po kakšni izmed zvijač, ki bi potencialne kupce vse slinaste držala na pečjih mesece, na koncu pa bi, bog ne daj, potegnili kratko. Filmčki, ki jih najdete povsod na spletu, so precej zgovorni, igra izgleda impresivno in upamo, da so štorlje o zvijači pretirane. V času, ko nestrpno pričakujemo *Half-Life 2* res ne rabimo še enega natega. Zaenkrat nas Valve bombardira s preurejeno podobo popularne mape Aztec, koliko več pa je narejenega, bomo videli prihodnjič.



DVD MESECA

Lost in Translation

Regija 2 Momentum Pictures Home Ent

Če ste zaradi klišejskih ljubezenskih zgodb in raznih bolj ali manj za lase privlečenih spektaklov že popolnoma obupali nad stanjem v filmski industriji, boste najbrž še kako hvaležni za droben biser v obliki *Lost in Translation*, ki bo v nekaj več kot sto minutah obudil vašo vero v moč medija. Hčerka slavnega režiserja, Sofia Coppola, je po svojem prvencu *The Virgin Suicides* namreč spet stopila za kamero in ustvarila delo neverjetne in preproste lepote.

Bob Harris (odlični Bill Murray), filmski igralec, ki živi na lovorikah svoje minule slave, je povsem izgubljen v Tokiu, kjer snema reklamo za viski. Poleg tega, da ga njegovo trenutno delo dolgočasi, preživlja tudi krizo srednjih let, ki dosega epske razsežnosti, daje pa ga tudi nespečnost. Neke noči v hotelskem baru sreča sorodno dušo Charlotte (Scarlett Johansson), dvajsetletnico, ki se šele trudi najti svoje mesto v svetu, medtem pa na poslovnem potovanju spremlja svojega moža, ki jo zaradi obveznosti kar naprej pušča samo. Njuno nežno in avtentično prijateljstvo, ki ne sledi standardnim hollywoodskim formulam, se poglobi, ko skupaj preživita vikend v tujem mestu. In kar zadeva zgodbo, je to pravzaprav tudi vse... toda na dober način.

Lost in Translation premore iskrenost in čistost, ki je vredna več kot stotine jokavih, sentimentalnih uspešnic; je filmski haiku, ob katerem boste razmišljali, se nasmejali, predvsem pa vas bo ganil. In še predlog: morda bi ga morali predvajati v vseh hotelskih sobah sveta, kot grenko-sladek opomin, da je vsak izmed nas v življenju kdaj sam.

Ocena
Film ○○○○○
Disk ○○○○○

Love Actually

Regija 2 Universal Pictures Video

Romantična komedija, v katero je stlačena vsa igralska smetana Anglije, je pravi filmski balzam za vse nepopravljive romantike, ki menijo, da srečnih koncev ni nikoli dovolj.

Love Actually se namreč ukvarja z ljubeznijo v vseh njenih oblikah – pa naj gre za platonsko, bratsko, uslišano, nedosegljivo ali neizrečeno – pri tem pa se trudi razplesti deset medsebojno prepletenih zgodb, od katerih nobena ne uspe popolnoma, predvsem zato, ker zmanjka časa. Čustveno manipulativna in na trenutke tudi precej duhovita božično obarvana pravljica za odrasle vas bo s Kupidovo preciznostjo zadela na pravo mesto. Če povzamemo: deležni boste kopice ljubkih likov, ki govorijo ljubke stvari in končajo v ljubkih romantičnih situacijah. Nevarnost sladkorne kome že dolgo ni bila tako resnična...

Ocena
Film ○○○○○
Disk ○○○○○

Bloody Sunday

Regija 2 Cinema Club

Kontroverzen, inteligenten in delna dramatizacija in delna rekonstrukcija dogodkov, ki so se zgodili na krvavo nedeljo 30. januarja leta 1972, ko so pripadniki angleške vojske s streli spremenili miroljuben pohod v Londonderryju v masaker, ujame grozo in zmedo enega izmed ključnih trenutkov, ki je pahnil Severno Irsko v spiralo nasilja in vojne.

Režiserju Greengrassu je potrebno čestitati za pogumen in pretresljiv film, ki se spretno izogne pastem posploševanja, pridiganja ali demoniziranja Angležev. Konflikt vidi skozi oči tistih, ki želijo mirno protestirati, tistih, ki dajejo ukaze, tistih, ki ukazom sledijo, in tistih, ki se znajdejo v navzkrižnem ognju. Resnična moč *Bloody Sunday* pa leži v tem, da vas bo dejansko prestavil na ulice Severne Irske, kjer boste kot brco v trebuh izkusili grozljivo neizogibnost zgodovine, ki je ubrala napačno pot.

Ocena
Film ○○○○○
Disk ○○○○○

dvd kotiček

Filmi na poti v vaš predvajalnik.

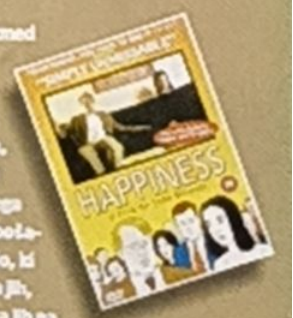
El Espinazo Del Diablo Regija 2

V svetu, kjer morajo filmi ustrezati specifičnim oznakam na policah videotek ("akcija", "drama", "srhljivka") je *El Espinazo del Diablo* (ali *The Devil's Backbone* v angleški različici) pravo odkritje, saj ga je popolnoma nemogoče stlačiti v katerikoli predalček. Ob originalni zgodbi o duhu, ki straši v opuščeni sirotišnici sredi puščave, bi marsikateri pisatelj dobil manjvrednostni kompleks, saj kombinira resnost zgodovine in domišljijski svet Stephena Kinga, predvsem pa je film o žrtvah vojne – tako živih kot mrtvih in tistih, ki so ujeti nekje vmes.
○○○○○

Veronica Guerin Regija 2

Resnična zgodba o življenju novinarke Veronice Guerin, ki so jo leta 1996 brutalno umorili, ker je nekoliko preveč vtikala nos v posle dublinskih heroinskih baronov. Cate Blanchett sicer ponudi portret zelo kompleksne ženske, ki pa je bila tako kot večina kriminalcev trdno odločena, da bo nepridiprave pripeljala pred roko pravice, pri tem pa je povsem ignorirala nevarnost, v katero je spravila lastno družino in seveda samo sebe. Film njene motivacije sploh ne razkrije, zato se boste, tako kot mi, spraševali, ali je bila res neskončno pogumna ali le neverjetno neumna.
○○○○○

Happiness Regija 2



Verjetno je *Happiness* eden izmed najbolj šokantnih filmov, kar si jih boste imeli čast ogledati. Drugi režiserji polnijo zaslone s krvjo in ognjem, Todd Solondz pa vam ponudi sočuten portret kompulzivnega pedofila, moriike in drugih "posebnosti", ki jih predstavi s čistostjo, ki vam bo vzela sapo. Ne obsoja jih, ne opravičuje jih, ne zreducira jih na hudiče ali žrtve okolja. Le vidi jih in nas povabi, da storimo isto. Brata Farelly sta film označila kot "bolan", kar je zanimiva izjava za nekoga, ki je režiral There's Something About Mary.
○○○○○

The Faculty Regija 2

Če bi v mešalnik zatlačili *Invasion Of The Body Snatchers*, *The Thing*, *The Puppet Masters* in *Breakfast Club*, bi dobljena zmes že od daleč neverjetno spominjala na *The Faculty*. Kot večina najstnikov so tudi učenci herringtonske srednje šole prepričani, da so njihovi učitelji v resnici nezemljani. Le da se v tem primeru ne motijo, saj je njihovo šolsko zbornico prevzela rasa nezemeljskih parazitov, ki namerava zavladati Zemlji. Usoda človeštva pa leži v rokah neprilagojenih najstnikov...
○○○○○

Najboljše s spleta

Ko so nas končno priznali kot izumitelje interneta, smo se pri *PCF* odločili, da vam pokažemo, na kaj se splača vreči oko.

Tudi vi boste verjeli v četrto dimenzijo. Imenuje se blaznost.

NEMOGOČA UGANKA
MESECA

MAGIC CUBE 4D

www.plunk.org/~hatch/MagicCube4dApplet/

Mi poznamo naše bralce. Zdaj ste iz omare izbrskali prastaro Rubikovo kocko in razmišljate, kako lahko obstaja stvar, ki je štiri milijon krat težja. Trodimenzionalno kocko, oblikovano kot križ, lahko zavrtite okoli katere koli od 126 kock, ki jo sestavljajo, po kateri koli osi. To pomeni, da se po kakšnih dveh ali treh potezah sploh ne boste več mogli vrniti na prvotno barvno usklajeno shemo. Razen če pritisnete na **[F5]**. Smo ugotovili, da pomaga.

SLOVENSKA STRAN
MESECA

IZKLOP

www.izklop/com

Kadar brez nekega določenega cilja drsate po spletu (priznajte, da je v večini slučajev tako), le obrnite krmilo tudi na tole odlično oblikovano slovensko stran. Gre za neskončno zbirko povezav do zabavnih slik, animacij, filmčkov in še kaj. Avtor dnevno dodaja nove "hecnosti", tako da smo si jo v našem uredništvu vsi postavili za domačo stran (razen Gregor, ki se ne more posloviti od **www.barbie.com**). Ni lepšega, kot priti v službo in si takoj po priklopu na internet pogledati, kaj je novega/smešnega/bolnega pod kategorijo "neumno". Stran vsebuje tudi forum, kjer lahko o pravkar videnem tudi podebatirate.

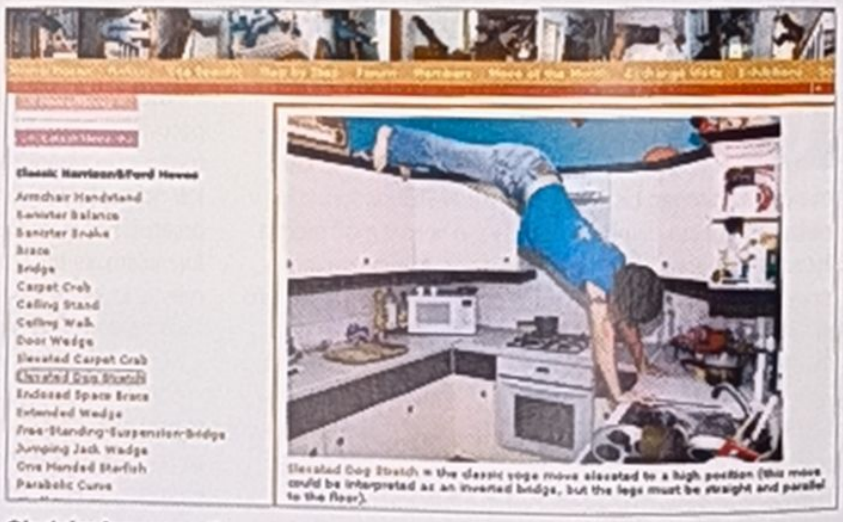
Zabave polna malha.

TELOVADBA
MESECA

HOUSEHOLD GYMNASTICS

www.housegymnastics.com/

Če gledate v ozek hodnik, in zraven razmišljate, kako bi lahko splezali po zidu tako, da bi se z vsako nogo opirali ob eno steno, ste verjetno nujno potrebni temeljitega pogovora z zdravnikom. Na srečo pa je na spletu na voljo pomoč pri domači gimnastiki: stran, ki bo zadovoljila vse vaše potrebe po plezanju po stenah in stropu. Ob razlagah vaj, kot so "dvignjeno pasje raztegovanje" ali "Spiderman" se bodo v vaši hiši kmalu znašli odtisi stopal na najbolj nepričakovanih mestih. Seveda pa takšna telovadba ni za vsakogar. Če spadate v to skupino, se pač potrudite in do takšnega raztegovanja pripravite nekoga drugega, nato pa njihov uspeh ocenite od 1 do 10.



Ob dvignjenem pasjem raztegovanju lahko postane pogrevanje juhe potencialno smrtonosno opravilo.

Avtorska patrulja

Ko je AACS zamenjal CSS, nas zanima, če bo DMCA dodatno zaščitil DRM. *PCF* bo razkrinkal skrivnostne kratice

Videti je, da je kratica "DRM" končno dobila dovolj negativnih kritik, da se je večina podjetij odločila glasovati proti njej.

Digital Rights Management je sredstvo, s katerim lahko neotipljive vsebine digitalnih izdelkov zavijete v avtorske pravice. DRM je tako privlačna za lastnike avtorskih pravic, ker jim omogoča basanje dodatnih omejitev, pa naj bodo te še tako nesmiselne, tudi če nimajo nobene zveze s pravicami potrošnika.

Obstaja kar nekaj znanih (in že zloglasnih) primerov, ko so ti dodatki postali že prav neumni. Najpogosteje izpostavljen primer je, ko je Adobe Systems poskušal preprečiti, da bi se (javno dostopna) *Alica v čudežni deželi* brala na glas. Svoboda govora? Ha.

Očitno pa so uporniški glasovi naleteli na ušesa, ki so jih celo slišala, saj DRM ni več v milosti kot termin za označevanje najnovejšega sistema za zaščito vsebin "nove generacije". AACS (Advanced Access Content System) je najnovejši poskus industrije, s katerim želijo pokazati svojo namero, da bi zaščitene digitalne vsebine postale širše dostopne kot doslej. AACS že podpirajo IBM, Intel, Microsoft, Sony, Toshiba, in seveda Disney in Warner Bros., tako da je implementacija le-tega neizogibna. Organizacija, ki je zadolžena za nadzor tega procesa, AACS LA, pravi, da nam bo s tem omogočeno predvajanje digitalnih vsebin doma, kopiranje DVD-jev na trde diske in prenašanje vsebin na prenosne naprave. Vse to bi naj uredilo zmedo, ki je doslej zaradi sistema CSS vladala na tem področju.

> **"VIDETI JE, DA GRE LE ZA NAJNOVEJŠI POSKUS, DA BI VOLKA DRM PREOBLEKLI V OVČJO OPRAVO"**

To mogoče zveni strašno fino in privlačno, a se problem, ki ga ima industrija s CSS ne nanaša toliko na dejstvo, da uporabnikom na najbolj zmešane načine preprečuje uporabo kupljenih izdelkov za domačo uporabo, temveč to, da doslej niso mogli nadzorovati uporov potrošnikov, ki so se pritoževali zaradi takšnih pretiranih omejitev. Kljub prepričevanju, da "ta skupina ne razvija sistema DRM", pa verjetno ne bi bilo pretirano cinično, če bi trdili, da gre le za najnovejši poskus preoblačenja volka DRM v ovčjo opravo. Nihče od vpletenih noče povedati ničesar, kako bi naj novi sistem vplival na "pošteno rabo", zato je potrebno to tišino čim prej prekiniti, da bi nas popolnoma prepričali.

Vse to je seveda vnaprejšnje špekuliranje. Če bo kornu končno uspelo iznajti način za pozitivno implementacijo Digital Millenium Copyright Act za uporabnike skozi zaščito DRM, pa bodo za vse skupaj na površje priplavale bolj prijazne besede. Do takrat pa bomo sumničavi.

SUPERJUNAKI MESECA

THE GALLERY OF SUPERDUDES

www.quixoticcrap.com/writings/superdudes.htm

Iz spletne oaze Quixoti Crap, prihaja The Gallery of Superdudes, poklon peščici zaverovancev, ki se udeležijo vsakoletnega festivala Supermanov, kjer se nadebudni ljubitelji prelevijo v rdečemodro oblečene novinarje/borce proti kriminalu superjunake.

Skorajda bi lahko rekli kaj v slogu: "Saj je fino, da se vsaj potrudijo," a bi lagali, povrhu vsega pa superjunaki ne odobravajo takšnega vedenja. Namesto tega moramo priznati, da gre za žalostno sporočilo o nevarnosti tesno oprijete sintetične oprave. Ker pa polovica uredništva že pol leta kot zmešana igra *City of Heroes*, pa se v bistvu niti nimamo pravice smejati. Vsaj ne dolgo.

Če morate z avtobusom na zasebno zabavo v maskah, ni ravno smešno...

FLASH MESECA

Fly Guy

Najbolj čista preprostost lahko ponuja popoln užitek.

Mi, ki pišemo in beremo te strani, smo privilegirana manjšina. V drugih revijah namreč ne boste našli prostora, časa in posebne hvale, namenjene skrivnostnim interaktivnim risankam v Flashu, kot je tale.

Avtor Trevor Van Meter je genij za prefinjenost: na tej strani je predstavil nekaj, kar je čista umetnina, ne le igra ali risanka. Najbolj osnovne linije predstavljajo moža na avtobusni postaji, ki po vaših željah in izpadih sanja o najrazličnejših pustolovščinah, ki zadevajo letenje. Če želite, lahko stvar zaključite v pičlih tridesetih sekundah, a boste na tak način zamudili vse skeče in eksperimente (in vse načine, na katere lahko ti spodletijo - na primer s fotokopiranjem zadev) ter užitek ob neverjetno ljubki zvočni podlagi Jasona Krogha.

Ne, z nobenim grafom vam tega ne moremo dokazati, še z besedo ne bo šlo. Lahkovampa zagotovimo, da vas bo sproščeno, že letargično vzdušje pripravilo do tega, da se boste v svojem malem svetu bolje počutili.

www.trevorvanmeter.com/flyguy

Črtne slike: narkotiki novega tisočletja.

FM 102.1
99.5
Stereo RDS ®
Radio VIVA
M. Sobota, tel.: 02/530-85-20

POGLED V PRETEKLOST...

Slavne strani, ki jih ni več med nami

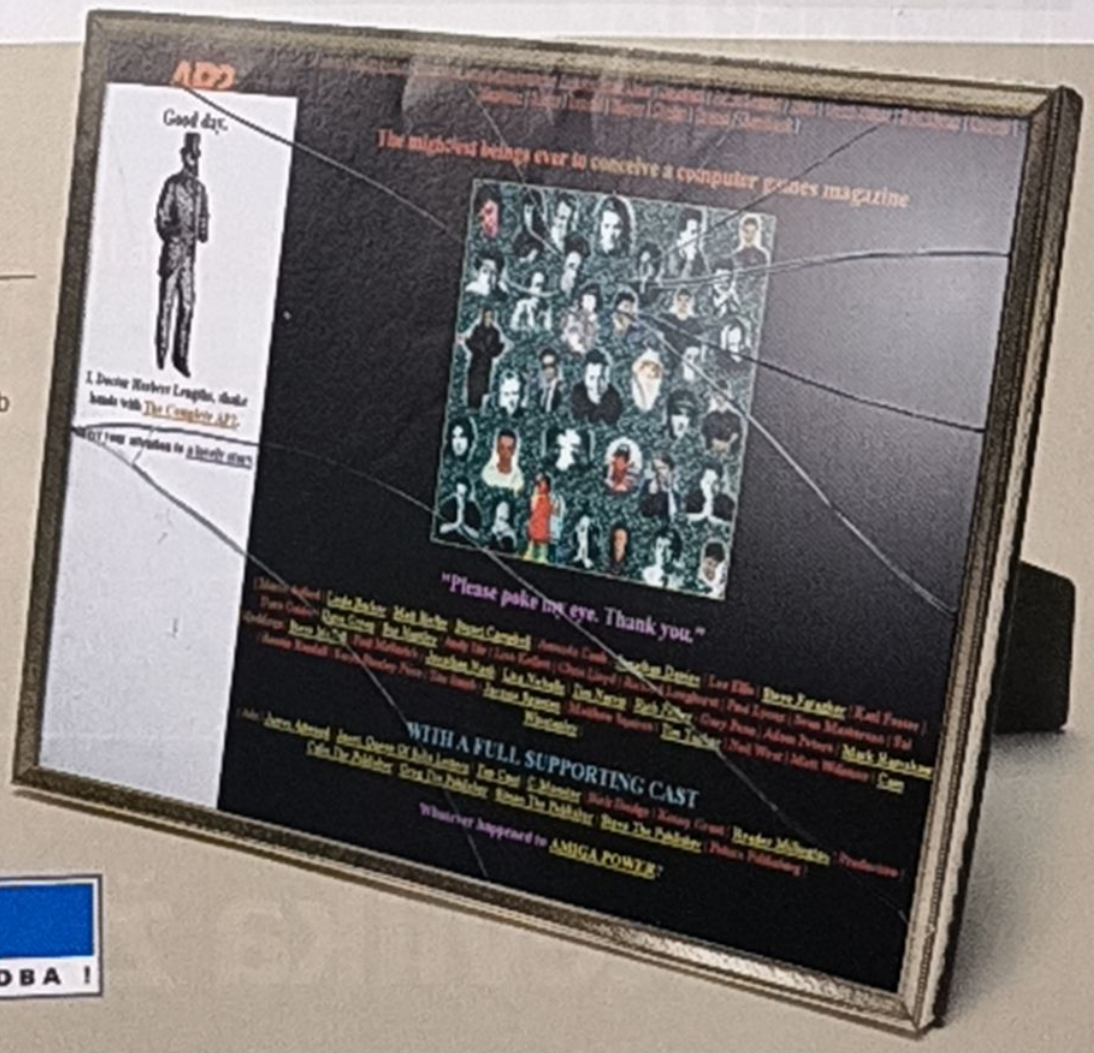
AP2

http://dspace.dial.pipex.com/ap2

Obstaja tehten razlog za to, da ta stran ni več obnovljena: gre namreč za stran o reviji o računalniških igrah, ki ne izhaja že več kot tisoč let.

Dejstvo je, da je večina vaših najljubših piscev v *PCF* zrasla ob Amiga Power. Revija je resnično izstopala, saj jo je pisala ekipa huronsko smešnih norcev, ki si je nabrala le malo prijateljev in ustvarila še manj dolgoročnih načrtov. In prav AP2 pove veliko temačnih zgodb, ki jih je skrivala ta legenda.

Še bolj pomembno pa je, da je stran neverjetno smešna in polna tistega istega humorja, zaradi katerega smo revijo tako zavzeto prebirali, ko smo bili še mulci. Za povrh pa gre tudi za eno najgrših spletnih strani, kar smo jih kdaj videli. Rožnato besedilo na črnem ozadju še nikoli ni pogojevalo prijetnega branja. Če boste vrgli oko na to stran, ne boste spoznali le intimnih skrivnosti AP2, temveč se boste naučili tudi dragocene lekcije o tem, kako naj vaša stran v nobenem primeru ne izgleda.



www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

Nova številka že v prodaji!

Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Mraz vs. progre2

Izziv meseca: Smrt

Ko sem ta mesec preletaval vaše izzive na forumu in prišel do tele ideje vrlega uporabnika, ki sliši na naziv progre2, sem kar se da hitro zavrtel kolešček na miški, da morbidnega predloga ne bi slučajno uzrl gospod Urednik. A bilo je že prepozno, stal je za mano s tako širokim sadističnim nasmehom, da bi se mu odprla glava, če ne bi imel ušes. A kar se je začelo kot slaba šala, se je končalo kot prijetno srečanje na pivu pri meni doma.

Edini izziv je pravzaprav bil priklicati gospo s koso. Ker nisem videl nobene radosti v nastavljanju iz desetega nadstropja padajočim klavirjem ali v žgečkanju kočevskih medvedov, sem se odločil za preprostejšo varianto – šest dni zapored sem "pozabil" natrositi hrane moji zlati ribici (oprosti Bablibu, pojdi strašit Urednika, on je kriv). V soboto, sedmi dan stradanja, sem okoli dveh popoldan končno zaslišal nekaj, kar je zvenelo kot brušenje kose. Nad akvarij v dnevni sobi se je sklanjala temna postava in obračala Bablibuja na hrbet.

Jaz: Kaj za vraga počneš!?

Smrt: Uh, kolega, dobro si me prestrašil, skoraj bi mi ključnica padla v medenico.

Jaz: Pa ne, da si...

Smrt: <ob zvoku grmenja z odmevajočim glasom> SEM!

Jaz: Neee! Pustite me živeti!

Smrt: Samo brez panike, tale zvok grmenja imam na kasetofon shranjen, glej. Pravila pač. Sicer pa nisem prišla po tebe, ampak bom vzela tole ribico tu.

Jaz: Če ste že tu, bi izkoristil priložnost in napravil z vami en kratek intervju za revijo *PCFormat*.

Smrt: Za PCF pa ni problema. Super revija, lani sem se naročila.

Jaz: Čestitam, modra odločitev. Za začetek... kako je biti Smrt.

Smrt: Ne posebej krasno. Včasih me ima, da bi prišla sama po sebe. Svojo službo primerjam s prometno policijo – nihče me ni vesel, ko ga ustavim, čeprav vsi globoko v sebi razumejo, da so se sami spravili v godljo. Razlika je edino ta, da se na mojo kazen ne morete pritožiti. Imaš morda hladno pivo? Spodnjo čeljust imam čisto izsušeno.

Jaz: Izvolite. Kako pa je s to koso? Jo res morate nositi s seboj?

Smrt: Uuu, paše. Kosa? Eh, pri sindikatu pravijo, da tako izgledam bolj profesionalno. Jaz že nekaj časa navijam, da bi me modernizirali in mi nabavili kosilnico. Tudi pri samoobrambi bi prišla bolj prav... verjeti ne moreš, kakšne čudake srečaš v mojem poslu. In ne vikaj me.

Jaz: Ni problema, stara. Samo še eno vprašanje...

Smrt: Uh, koliko je že ura... ob pol treh moram pobrati psa tvojega urednika izpod valjarja. Se vidiva. <pomežikne>

Jaz: No, hvala za pomoč. In ko sva že ravno pri mojem uredniku... mi lahko narediš uslugo?

Višina	1,82 metra
Teža	45 kilogramov brez halje in kose
Barva	V temi črna
Ljubkovalna imena	Tetka s koso, Matilda, črna luknja, fragec
Pokic	Opletanje s koso
Na spletu	www.deathisallaround.com
Testiranje omogočil	Bablibu (slava mu)

PCF 75 % "V bistvu prav prijazna teta. Morda malo preveč koščena za naš okus."

IZZOVITE MRAZA

Odpravite se na *PCF* forum **www.pcformatslo.net/forum** in s svojim izzivom ponovno presenetite našega vseveda Gregorja.

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**.

virusi ali poletje?
Vem, da je ta številka že šla v tisk, samo zanima me, če bi lahko enkrat v čim bližji prihodnosti opisali kaj se sedaj množično dogaja računalnikom; ustavljajo, zamrzujejo, štekajo. ... Kaj je prineslo take grozote velčim uporabnikom super čipovja, imenovanega računalnik.
Je to virus? Vročina poleti? Ali štraji? Povejte nam kaj, saj ste zagotovo bolje obveščeni kot mi in se na te zadeve spoznate!
Avtor: SnOwMaN

Garfield
ma jah!!!!! to je kreniu ta sinhronizacija, sam poglejte na kake nemške kanale matr al pa italijanske cist USE sinhroniziran!!!! Djte si predstavlat eddia murphyja pol pa kr en lev glas?? Al pa npr. k so vrtel Stargate matr nism mogu gledat pa ceprav neki malga znam nism mogu... skratka... sinhro=FUJ!!
Avtor: [D|g|t]

[Men Only] Hude Bejbe
daj še pet postov zaporednih napiši, da bo ja še bolj nepregledno obstaja opcija EDIT.
Avtor: FiDeK

Fwd >> Fwd

Barbara tu in tam celo pogleda v svoj poštni nabiralnik. Poletje očitno čudno vpliva na lastnike avtomobilov, zato se je tokrat v njem znašlo kar nekaj prometnih sladkorčkov. A dajmo roko na katerikoli del telesa pač radi prisegamo in si priznajmo, da je prometna signalizacija včasih pravi hudič. Dokazi sledijo...

Naši policisti so precej vestni, ko je treba ždeti ob cestninskih postajah in preverjati, kdo vse je spregledal množico znakov za omejitev hitrosti. Kakšno zabavo si prirejajo šele španski možje postave. Če imate avto z zajetno zaviralno potjo, se na široko ognite Iberskega polotoka.

Nemci so znani po pedantnosti, nikoli pa nismo zasledili, da bi v to pedantnost vdihnili nekaj umetniškega duha. Ob pogledu na ta znak smo dobili novo vero v nemški humor. Ali pa tudi ne.

Popravek prejšnjega komentarja - Nemci imajo še kako prefinjen smisel za humor. Le da uboge pare, ki mislijo, da bi morala biti cestna signalizacija logična in človeka voditi do želene točke, doživijo le to, da se izgubijo za prvim ovinkom.

A ni ta znak za prepovedano parkiranje? Tu in tam. Ali pa... vedno? Kdor prvi ugotovi, koliko znakov je tukaj preveč, dvigne roko, ostali pa si mirno privoščite pasti v nezavest.

ANDREJ BELINA

5 zdravilnih učinkov računalnika

Kolikokrat se vam je že zgodilo, da so vas stari oča in jezna mati vlekli od preljubih premodificiranih sredstev za igranje šaha, Tetrisa in Sokobana? Kolikokrat so vas strici okrcali, da bodo njihovi kolegi steklarji naredili doktorske dizertacije na vaši polidioptrijski kompleksni roženični distorziji?

Nič se več ne bojte, v tej številki vam ponujamo pet odličnih argumentov zakaj je posedanje za računalnikom celo zdravilno, s katerimi se boste brez težav lahko zoperstavili še tako zagrizenemu antitehniku.

1 Elektromagnetno valovanje

Splošni učinek posedanja pred domačim multipraktikom. Pripomore k proizvodnji vitamina D v koži ter blagodejno učinkuje na vibracije celic v telesu. Stimulira pulz, krepi gube na čelu, pomirja obolele na živčnem sistemu ter blaži učinke jedrskega napada. Priporoča se odmerek vsaj šest do dvanajst ur na dan. Za popoln učinek in užitek, priporočamo da sedite pred sredstvi popolnoma goli ter nadzirate napredek preko vaše spletne kamere. Kontraindikacije ob prevelikem odmerku so blage, največkrat zgolj kakšna rahla omotičnost ali dvotedenska koma.

2 Ohranjevalnik zaslona

Blažilno deluje na psihomotorične sposobnosti, tako da jih za nekaj časa ustavi. Subjekt običajno uživa fantazije podobne tistim v deliriju, pogosto povezane z odbijajočimi linijami, tunelom vodovodnih cevi ali vedno ponavljajočim se napisom, ki zato, da ne bi uspaval, napove svoj prihod v naključni vrstici. Po nekaj urah posedanja in spremljanja zanimivega dogajanja se osebe običajno predramijo v nov svet, kjer ponovno spoznajo njegove slabosti, kot je kruljenje v želodcu, razne napetosti in potrebe po šprintu do cilja, kjer še tako okoren človek premaga vse tekmece.

3 Igralna palica

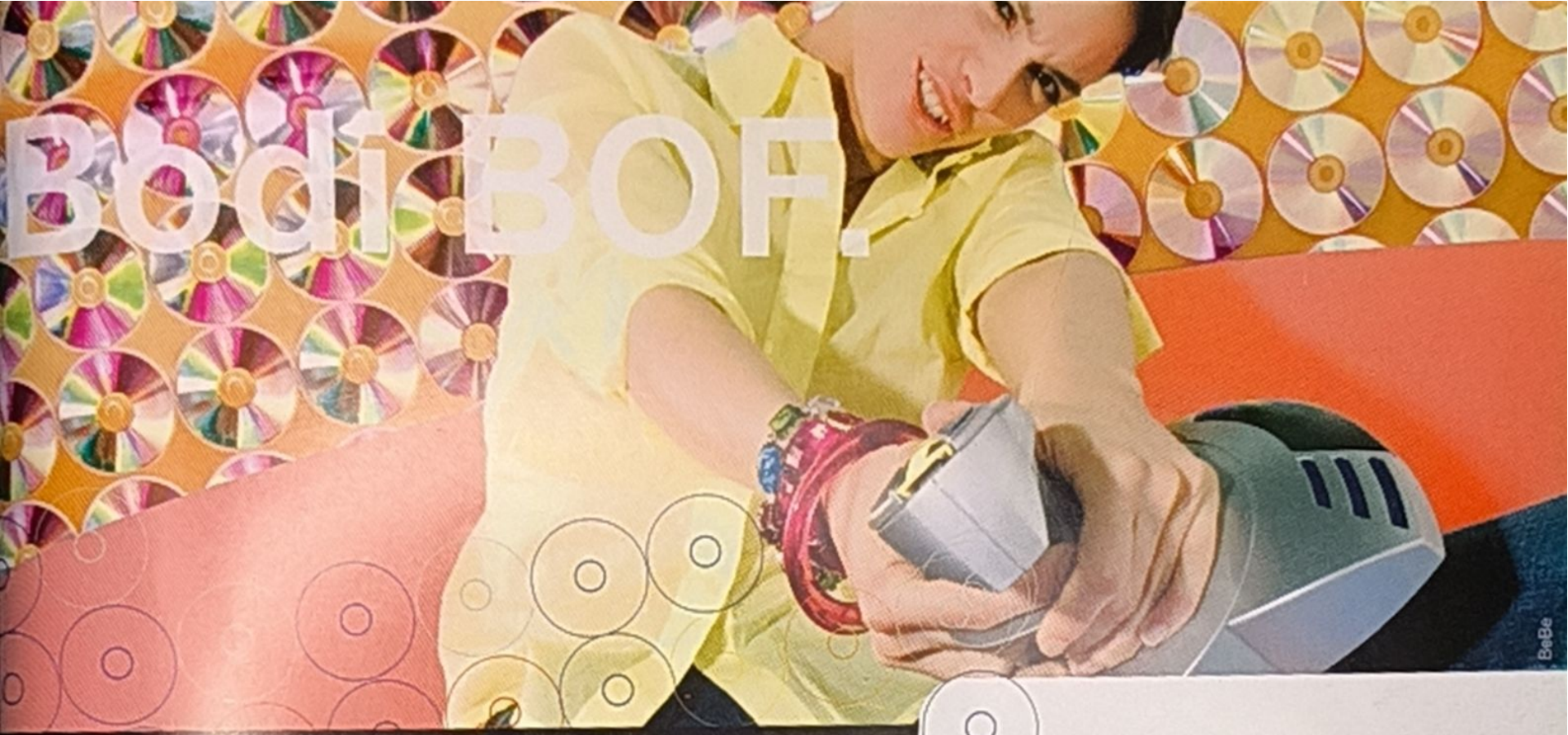
Tudi tako imenovani joystick. Eno najbolj dodelanih sredstev za krepitev udov, od bicepsa do ramenskega sklepa. Ob dolgotrajni uporabi, še posebej z zagonom znanih programov, kot so *Decathlon*, *Winter in Summer Olimpics* ter drugih, se pri uporabniku krepi moč v rokah, ob nespretnosti tudi v trebušnih ter celo nožnih mišicah. Danes je z napredkom prefinjene tehnologije mogoče kupiti tudi palice s t.i. force feedback oziroma "a te malo porinem" mehanizmom, ki dodatno pričara nov svet užitkov in sprostitve. Pri uporabnicah priporočamo čim več vožnje letala po tleh v Microsoftovem *Flight Simulatorju*.

4 Miška

Vsem znan pripomoček, običajno anatomske oblike, ki se nežno kot svila privije v vašo dlan in vam ponudi lažen občutek moči. Večkrat kot jo boste kliknili, globlje boste potonili. Odlično sredstvo za spoznavanje vseh tistih skritih kotičkov, ki so vam do sedaj bili morebiti nejasni ali celo nedostopni. Izobrazba, vzgoja, trening preživetja in zabava, so le nekateri od pozitivnih učinkov, ki vam jih starši večnoma tajijo, v kolikor se še posebej zagreto prebijate po brezpotjih interneta.

5 Internet

Šele kasneje v zgodovini implementiran pripomoček za vse tiste, ki imate kakršnekoli govorne težave, povezane s preklinjanjem, žaljenjem ali laganjem. Predvsem so ti prvi koraki pomembni za razvoj bodočega odvetnika, politika ali zdravnika. Velja omeniti, da je za dober izkoristek potrebno spremljati nove pogovorne trende in simbole, ki so trenutno v uporabi. Kdor je še internetno nedolžen, naj si kar privošči vse možne zlorabe, saj nikoli ne vedo, kdo ste in kaj počnete. Za najbolj kreativne obstajajo celo nagrade, tipa enomesečni oddih v prelepem sončnem Dobu, Celjskem Piskru, Koprskih termah ali po želji tudi v Mariborskem letovišču Kamnolom.



Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun

Osebni rač. REDRAT
ACID

179.990 sit

- AMD Athlon™ 3000+ XP BARTON 400
- pomnilnik 512 Mb PC3200 DDR
- trdi disk 160 Gb 7200 obratov z 8Mb medpomnilnika
- vgrajen AGP 8x grafični vmesnik
- grafična kartica z Sapphire ATI Radeon 9600 SE 128 Mb DDR, tv-out, DVI
- 5.1 kanalni 3D zvočni procesor
- 6x USB 2.0 vmesnik
- Ethernet LAN 10/100 mrežni vmesnik
- disketna enota 1.44 MB črne barve
- DVD+R/RW 8x/8x NEC zapisovalnik črne barve
- ohišje Antec SLK2650 BQE
- disketna enota 1.44 MB črna

Osebni rač. REDRAT
BUG

119.990 sit

- AMD Athlon™ 2800+ XP Barton 333 MHz
- pomnilnik 512 Mb PC3200 DDR
- trdi disk 80 Gb 7200 obratov z 8Mb medpomnilnika
- vgrajen AGP 8x grafični vmesnik
- grafična kartica z Sapphire ATI Radeon 9200 SE 128 Mb DDR, tv-out, DVI
- 6 kanalni 3D zvočni procesor
- 6x USB 2.0 vmesnik
- Ethernet LAN 10/100 mrežni vmesnik
- disketna enota 1.44 MB
- DVD+RW 4x BENQ zapisovalnik črne barve
- ohišje MidiTower s 350W napajalnikom
- disketna enota 1.44 MB črna

17" LCD monitor NEOVO
F-417

89.990 sit

- ločljivost 1280*1024
- kontrast 450:1
- svetilnost 260 cd/m2
- odzivni čas 16 ms
- garancija 3 leta

Laserski tiskalnik MINOLTA
PAGE PRO 1300W

29.890 sit

- hitrost tiskanja 16 strani / min
- ločljivost: 1200 x 1200
- pomnilnik 8 MB
- vmesnik: paralelni, USB

17" LCD monitor SAMSUNG
173 P

133.990 sit

- ločljivost 1280*1024 ;odzivni čas 25 ms
- kontrast 700:1; svetilnost 270 cd/m2
- vidni kot 178°/ 178°; DVI vhod
- aluminijasto ohišje; garancija 3 leta

Brezžična optična, bluetooth miška LOGITECH
MX 900

18.990 sit

- trenutno najboljša miška sploh, z najnatančnejšim mx optičnim senzorjem.
- bluetooth zibka je hkrati tudi polnilec in univerzalna dostopna točka za ostale bluetooth naprave
- deluje do razdalje 10m
- 5 let garancije

svetovanje
Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 21 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF, Tržaška 7, Maribor

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE OSEBNA NEGA CD DVD **www.bof.si**

Bolex d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Šmartinska 152, Ljubljana, Slovenija, tel.: 01 /548 44 60, www.bof.si, Ponudba velja od 2. 9. 2004 do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso dovoljene.

www.pcplus.si

DARILO!!! *Vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:*

- *s 5 licenčnimi IGRAMI*
- *pisarniškim paketom OpenOffice.org*
- *operacijskim sistemom Linux*
- *Pinnacle Systems prelzkusnimi programi*

PC plus®

PC plus PRIVILEGE servis
V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

OSEBNI RAČUNALNIKI

	e-office	i-f@mily	e-m@chine	g@mer (TV Tuner)	m@gic (TV Tuner)	Dream m@chine (TV Tuner)
Procesor:	Intel® Celeron® 2.6 GHz	AMD Athlon 2600+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz	AMD Athlon XP2800+	AMD Athlon XP 3000+	Intel® Pentium® 4 3.0 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4SP-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4SP-MX	Asus A7V8X/X	Asus A7N8X/X	Asus P4P800/GD
Pomnilnik:	256 MB DDR	256 MB DDR	256MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	160 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	---	---	---	CD-RW		---
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x
Grafika:	integrirana + AGP reža	integr. GeForce4 MX + AGP reža	integrirana grafika + AGP reža	Radeon 9600SE 128MB DDR TVO DVI	GeForce FX5700 256MB ,TVO, DVI	Radeon 9600SE 128MB DDR TVO DVI
Zvok:	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	Multimedijska tipkovnica	PcPlus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	PCplus tipkovnica
Miška:	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki flat 160W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	---	---	---	---	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	96.900,-	**106.900,-**	**144.900,-**	**158.900,-**	**213.900,-**	**234.900,-**

SUPER CENA

e-yama 17NE1-S
Ločljivost: 1280x1024
Svetilnost: 370cd/qm
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 14ms, zvočniki
94.990,-

NOVO

Likom Futura 19"
Velikost pike: 0,25mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
37.900,-

mp3/CD radiokasetofon

SUPER CENA

Waltec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3, radiokasetofon
BOOMBOX oblika,X-Bass funkcija, 2-sistemski zvočniki
14.900,-

mp3 predvajalnik

SUPER CENA

AUDIO STENO BP300
128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon, osvetljen LCD prikazovalnik, slušalke, equalizer
21.900,-

NEC Empowered by Innovation

NEC Versa M340
Intel® Pentium® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor
Intel® PRO/Wireless 2200BG 802.11b/g WLAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon, Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 64MB, 3x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija Free DOS, teža 2.8 kg
329.900,-

olivetti

OFX 180
3 v 1: fax, kopirni stroj, telefon
Inkjet tehnologija
Avtomatski podajalec papirja
Tihi sprejem
29.900,-

NEC/MITSUBISHI

Accusync 71VM
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki
104.900,-

SUPER CENA

Accusync 91VM
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki
144.900,-

Multisync 2060NX
Ločljivost: 1600x1200
Kontrast: 600:1
Svetilnost: 250cd/m²
analog, DVI-D
319.900,-

Diamond plus 93SB
Velikost pike: 0,25-0,27mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
69.900,-

Diamond plus 230SB
Velikost pike: 0,24mm
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
179.900,-

NEC VT 46 Domači kino
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg

249.900,-

Job-Jet M400
4 v 1: fax, kopirni stroj, tiskalnik, optični čitalnik
Tiskalnik 4800x1200 DPI
Optični čitalnik: 1200x1200 DPI
Fax 33.6kbps, barvno pošiljanje
USB priklop, avtomatski podajalnik
69.900,-

iiyama

ProLite E430-W
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264 mm
Svetilnost: 250cd/m
Kontrast: 450:1
104.900,-

ProLite E481S-B
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294 mm
Svetilnost: 250cd/m
Kontrast: 400:1
Zvočniki, DVI-D
164.900,-

Vision Master 1451
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,26mm
49.900,-

Vision Master 454
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0.24 mm
109.900,-

Vision Master PRO 513
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0,24mm
159.900,-

Vision Master PRO 514
Največja ločljivost: 2048x1536
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0,24mm
189.900,-

Novo! www.pcplus.si
računalniška e-trgovina

Slušalke
US Blaster USB360
Preverite ceno!!!
Nakup

Najbolj ugodno
TA HIP!

Belinea

Belinea model 10 15 36
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,297 mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Zvočniki
79.900,-

Belinea model 10 30 26
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
27.900,-

Belinea model 10 60 75
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
39.900,-

Belinea model 10 60 55
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Raven zaslon
Velikost pike: 0,25 mm
44.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

METALING d.o.o.
CELJE: 080 20 01
www.trgovina.metaling.si

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Avto-Izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Centri Interspar
Katalog Quelle

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si